

Det Nye COMPUTER

9. årgang nr.6
27. maj -
29. juni 1993
Kr. 36,00

AMIGA - TURBO!

5 accelerator - kort i test!

**Få RAM på din
Amiga 1200**

**Stor succes:
Amiga Expo '93**

**Før du køber:
Vælg den
rigtige monitor!**

Spilløsninger!
SUPERFROG
STREETFIGHTER2
CURSE OF ENCHANTIA
DARKSEED
OG MANGE FLERE....!



5 708890 000302

TEST AF ALLE DE NYE PC OG AMIGA - SPIL!

BELAFON ApS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1198

MICROBOTICS, INC. ACCELERATOR-KORT

Amiga 1200

MI1230XA med 0MB ram

- Batteri Backup & Ur
- Plads til 1,2,4,8,16,32,64 eller 128MB i 32 bit SIMM-modul
- Plads til 68882 FPU (Matematisk Co-processor) PGA Modul

Med 33 MHz 68030/PMMU	3498,-
Med 40 MHz 68EC030	3298,-
Med 50 MHz 68030/PMMU	4198,-

FPU med krystal	1298,-
33MHz 68882	2198,-
50MHz 68882	

MBX 1200z med 0MB ram

- Batteri Backup & Ur
- Plads til 1 stk. 32 bit SIMM-modul
- Moduletne fås i 1,2,3,4 eller 8MB ram

Med 14MHz 68881 FPU	1598,-
Med 25MHz 68882 FPU	2398,-
Med 50MHz 68882 FPU	3598,-



Over 8MB ram RING!

32BIT SIMM ram

1MB 800,-	4MB 1600,-
2MB 1000,-	8MB 3200,-

PAKKE LØSNING

MBX 1200z 14MHz 68881 FPU
ml/4MB 32 bit ram. KUN kr.

2998,-

Amiga 500/500Plus/2000

VXL-030 KORT:

- MOTOROLA 68030
- PLADS TIL FPU
- PLADS TIL 32-BIT RAM

Med 25 MHz 68EC030	2598,-
Med 40 MHz 68EC030	3398,-
Med 25 MHz 68030/PMMU	2998,-
Med 33 MHz 68030/PMMU	3798,-

2 MB 32 BIT BURST RAM	2298,-
8 MB 32 BIT BURST RAM	5998,-
FPU 68882 33 MHz	988,-



Hastighedstest

Før at illustrere hastigheden på MBX- og VXL-kortene har vi lavet en lille test. Testen er lavet med IMAGINE 2.0 PAL. Vi genererede et 350x68KB 24BIT billed i LOWRES INTERLACE OVERSCAN med 3 objekter. Objekter og Billed blev hentet og gemt på ramdisk. De store hastigheder opnås KUN ved montering af 32 bit ram på VXL/MBX-kortene

Test maskiner

A2000 (68000 7MHz) med 16bit Ram
A1200 Standard med 2MB CHIP-Ram
A1200 (MBX1200z 14MHz) med 32bit Ram
A1200 (MBX1200z 25MHz) med 32bit Ram
A1200 (MBX1200z 50MHz) med 32bit Ram
A500+ (VXL-30 25MHz) med 32bit Ram
A500+ (VXL-30 40MHz) med 32bit Ram
A4000 (68040 25MHz) med 32bit Ram

Tid	Imagine version
ca. 2T30M	Integer
ca. 1T04M	Integer
ca. 0T38M	FPU
ca. 0T23M	FPU
ca. 0T21M	FPU
ca. 0T20M	FPU
ca. 0T13M	FPU
ca. 0T07M	FPU

PRINTERE

SOKOSHA SL-95C

24-NALS FARVE-PRINTER

2598,-



9-NALS FARVE:

STAR LC 100

24-NALS:

STAR LC 24-20

STAR LC 24-200

24-NALS FARVE:

STAR LC 24-200C

1898,-

2628,-

2998,-

3748,-

INKJET PRINTERE:

CANON BJ-10ex

CANON BJ-200

2598,-

4198,-

ALLE PRINTER LEVERES MED KABEL OG FARVE-BÅND/-PATRON.

CDTV-TILBEHØR

Joystick interface
Harddiske
Spil
Software
RAM-udvidelse

Vi får hele tiden flere nyheder på lager

EXPANSION SYSTEMS

Amiga 1200

Ur med batteri-backup

CDTV

Brick-ette 498,-

Giver 2 almindelig joystick porte, Autofire funktion med 3 hastigheder.

Harddiske

SCSI & AT Systemer
med eller uden ram til:
A500/A500Plus

A1000/A2000/A3000

Ring for
yderligere
oplysninger

Autoriseret

Commodore
værksted

ALLE
originale
Commodore
reserverede føres

10%
på alle Amiga
spil

Vi lagerfører
selvfølgelig
også seriøst
software

ALFA-DATA kvalitetsprodukter

**2 ÅRS
GARANTI**



ALFAPOWER AT-HD

LYNHURTIGE HARDDISKE MED EN SØGETID PÅ
UNDER 9 ms OG 2 ÅRS GARANTI

- PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN
- M/42 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM
- M/85 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM
- M/85 MB QUANTUM HD OG 2MB RAM
- M/127 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM
- M/170 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM

3195,-
3595,-
4395,-
4695,-
5295,-

ALFADATA MUS OG TRACKBALLS

- MEGAMOUSE 290 DPI
- OPTISK MUS 300 DPI
- OPTISK PEN 300 DPI
- INFRARØD MUS 300 DPI
- TRACKBALL
- AUTOMOUSE - OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK

295,-
595,-
495,-
795,-
695,-
229,-

ALFADATA RAMUDVIDELSER

- 512KB TIL A500/A500Plus
- MED UR & AFBRYDER
- 2MB INTERN-RAMKORT UDEN RAM
- MED GARY-ADAPTOR, UR & AFBRYDER
- 1MB CHIPMEM TIL A500Plus
- 1MB CHIPMEM TIL A600
- ALFARAM 500
- PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN
- MED 0 UD AF 8 MB RAM
- MED 2 UD AF 8 MB RAM
- MED 4 UD AF 8 MB RAM
- MED 6 UD AF 8 MB RAM
- MED 8 UD AF 8 MB RAM
- 8MB RAM-KORT TIL A2000 MED 2MB RAM MONTERET

299,-
599,-
699,-
699,-
695,-
1495,-
2295,-
3095,-
3895,-
1599,-

ALFADATA KICKSTART OMSKIFTERE

- KICKSTART OMSKIFTER A500/A500PLUS/A2000
- KICKSTART OMSKIFTER A600/A600HD

298,-
299,-

ALFADATA HÅNDSCANNERE

- ALFASCAN-A 400 DPI, 16 GRATONER
- ALFASCAN-Plus 400 DPI, 256 GRATONER

1095,-
1699,-

ALFADATA DISKETTEDREV

- EXTERN DREV TIL ALLE AMIGA MODELLER
- MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT DATA-BUS

699,-

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag.
☎ 3131 0273



Amiga-modeller

A500 Plus	2895,-
A500 Plus m/software *	2995,-
* InterWord, -Base & -Spread	
* 1 Spil	
A600 m/software *	2795,-
* 6 Brugerprogrammer	
* 2 Spil	
A1200	3995,-
A1200 m/85MB HD	7290,-
A2000	4695,-
A4000-030	11995,-
A4000-040	18995,-



A1200 HARDDISKE 3095,-

Quantum 85MB KUN Kr.
Leveres komplet - klar til brug.

Vi leverer også Quantum 2 1/2" harddiske i andre
størrelser f.eks. 127MB & 169MB.

Garanti-installation KUN Kr.

200,-

**2 ÅRS
GARANTI**

PRIME
100% fejlfri Amiga disketter

10 stk. **Kr. 46,-**

100 stk. **Kr. 399,-**

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

ÅRETS BEDSTE TILBUD AMIGA

- hos Danmarks største Commodore forhandler

med CDTV

incl. tastatur, fjernbetjening, diskdrev og mus...

Commodore's AMIGA behøver vist ikke den store beskrivelse - hver 10. computer, der sælges i Danmark er en AMIGA - derfor er udvalget i spil og programmer imponerende.

Lige nu får du en CDTV med oven i købet - en teknologisk landvinding, der tilsluttet dit TV - gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, spil og meget mere.

En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter... kan du se mulighederne!

Commodore AMIGA/CDTV samt Gyldendals elektroniske leksikon "FAKTA" (værdi 1.200,- kr)

2.995,-

incl. moms

euroACTIV er en europæisk kæde med over 2000 foto- og elektronikbutikker i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

Her finder du ACTIV butikkerne i Danmark



SPAR
5.200,-
(Begrænset antal)

EXCL. MONITOR



SJÆLLAND: ALLERØD: ALLERØD COMPUTERCENTER, M.D. Møglingsvej 13, Tlf. 42 27 19 50. **BRONSHØJ:** BRONSHØJ FOTO, Frederiksborgvej 185B, Tlf. 31 62 28 01. **FREDERIKSSUND:** FREDERIKSSUND FOTO, Jernbanegade 36, Tlf. 43 31 15 15. **FREDERIKSVÆRK:** SANDER FOTO, Natteravn 28, Tlf. 42 12 00 15. **HELLERUP:** REFFELUND S. FOTO & DATA, Svanevæn 155, Tlf. 31 62 24 40. **HELINGØR:** FOTO-CENTRA, Slingegade 48, Tlf. 49 21 80 30. **HILLERØD:** C.D. DATA, Skovgade 14, Tlf. 42 25 58 91. **HOLBÆK:** HACHNER DATA, Arngade 50 D, Tlf. 30 44 53 30. **KØBENHAVN NV:** NV FOTO, Frederiksborgvej 64, Tlf. 31 81 80 71. **NÆSTVED:** HOLM FOTO, Dania 3, Tlf. 32 72 07. **ROSKILDE:** NIELSEN DATA, Agade 27, Tlf. 42 35 41 42. **SLAGELSE:** HOLM FOTO, Østvej 5, Tlf. 53 52 99 20. **STØRMESE:** FOTO-HJULST, Slaverne Central, Tlf. 42 17 11 30. **TAASTRUP:** TAASTRUP FOTOMAGASIN, Kagervej 137, Tlf. 42 58 82 80. **VÆRLØSE:** JAHN P. FOTO, Ørnvej 50, Tlf. 42 49 86 10. **ÅBYHUS:** NYBORG, Nyborgej 11, Tlf. 65 31 44 44. **ÅBENSE:** B. KH-FOTO, Kongergade 15, Tlf. 65 13 51 52. **ÅBENSE N. KH-FOTO:** Borgmestervej 48, Tlf. 65 18 10 50. **SVENDBORG:** SVENDBORG FOTO, Kongsgade 2, Tlf. 62 21 15 01. **SOMMERØD:** KH-FOTO, Søndergaardsvej 10, Tlf. 67 42 45 41. **HORSBENS:** FOTO-HJULST, Thorsvej 4, Tlf. 75 62 21 11. **IKAST:** COLORFOTO, Møllevej 13, Tlf. 97 15 36 10. **KOLDING:** FOTO MAGASINET, Østergade 11, Tlf. 75 72 07 31. **LEJRE:** BIERHUS FOTO, Brøndevej 85, Tlf. 97 34 11 50. **LEJRE:** VESTVSK FOTOCENTER, Vestervej 15, Tlf. 97 32 12 01. **LYNGBY:** N. DAM FOTO, Vestergade 4, Tlf. 97 73 36 75. **RANDERS:** CENTER FOTO, Søndervej 1, Tlf. 96 43 32 52. **ROSE RISE:** FOTOCENTER, Høvedsvej 15, Tlf. 75 42 33 11. **SKAERHED:** ALERSEN, Skarhedevej 2, Tlf. 96 63 37 75. **SKAGEN:** ST. JERNE FOTO, Skagensbukkevej 1, Tlf. 98 44 25 25. **SKANDERBORG:** FOTO-HJULST, Skanderborgvej 60, Tlf. 86 02 07 17. **SKIVE:** CH. RICHARDT FOTO, Natteravn 18, Tlf. 97 52 44 81. **STRUER:** AS FOTO & COMPUTER, Vestervej 2, Tlf. 97 85 19 09. **SÆBY:** NYTORV FOTO, Vestervej 13, Tlf. 98 45 22 22. **THISTED:** DAM FOTO, Frederiksgade 8, Tlf. 97 32 30 30. **NARDE:** FOTOMAGASINET, Kiermøllevej 10, Tlf. 95 02 00 41. **VEJLE:** RYSGAARD FOTO, Natteravn 24, Tlf. 75 42 33 50. **VIBORG:** DAM FOTO, Sct. Mariavej 62, Tlf. 96 01 56 58. **ÅRHUS:** DAM FOTO, Dronningensgade, Tlf. 86 12 22 32. **DANFOTO:** BRUNSGADE 5, Tlf. 86 13 36 50. **ÅLEHUS:** V. MUND-ØV, Vindvej 13, Tlf. 78 95 35 40. **ÅLBORG:** VILDAALFOTO, Vestervej 1, Tlf. 98 13 08 10.

JUNI 1993



9. årgang nr. 6 / Forside: Acceleratorkort-test



CDMputer Hotline '93 6
Amiga i Japan, IBM bruger Scala, discount-udgave af A4000 og meget mere - nyheder fra hele verden.

Få RAM på din Amiga 1200 11
Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.



Games Preview 48
Efter det nyligt overståede ECTS-show i London flyder skrivebordet med skærmbilleder og pressemeddelelser. Vi dykker ned i bunken...



Udfrods med udsigten? Lav dit eget landskab! 60
Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! - VistaPro3.0 gør det hele muligt.

Det Nye COMputer

CDMputer Hotline '93 6
Amiga i Japan, IBM bruger Scala, discount-udgave af A4000 og meget mere - nyheder fra hele verden.

Få RAM på din Amiga 1200 11
Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.

Danmark stor-levnerender at spil til udbudet 12
Det danske firma Interactivision samarbejder med de helt store i kampen om at producere de bedste spil, og der er mange spændende ting på vej...

Film-mag! 14
Vi har været i London for at besøge et af verdens førende special effects firmaer.

Fart over feltet! 18
Er du træt af din almindelige "langsomme" Amiga? Så læs her, hvordan du sætter mere fart over feltet - og hvor meget fart man kan opnå!

Det elektroniske puslespil 22
Har du nogensinde prøvet at lægge et puslespil, for derefter at finde ud af, at der mangler en brik? Løsningen hedder puslespil på computere. Vi tester over tyve af slagsen.

Start internationalt demo-party 28
I påske var der igen et stort internationalt demo party. Denne gang var det de norske grupper Crusaders og Exile der inviterede til The Gathering '93.

Amiga-Expo'93 30
Til de læsere, som ikke nåede at skaffe blot en enkelt af de attraktive Amiga-Expo-billeder (men også til alle de øvrige), har vi her lavet en lille stemningsrapport.

Secret Service 32
Velkommen til siderne, der giver dig et skud i sejrns retning.

Teknik-brevkassen 38
Hvad er dpi, kan man få AmigaBasic på A600, skal man købe en A1200 - dette og mange flere spørgsmål bliver besvaret i vores populære teknik-brevkasse.

Gameplay 37
Holder bag Verdens Bedste Anmeldelser slår til igen, og har spækket hele 10 sider med masser af spil-tests!

Bestem din egen skærm-opløsning! 47
Vi viser dig hvordan du nemt kan få en langt højere skærm-opløsning, til f.eks. Dtp-programmer og PowerPacker.

Games Preview 46
Efter det nyligt overståede ECTS-show i London flyder skrivebordet med skærmbilleder og pressemeddelelser. Vi dykker ned i bunken...

Vælg den rigtige monitor til din Amiga 50
Med A1200 og A4000 er der kommet mange nye skærmformater - hvilken skærm giver dig den bedste opløsning?

Månedens abonnements-vinder! 52
Vi uddeler hele 53 gaver ud til de heldige abonnenter!

CDTV-updat 56
Vi kigger på de nyeste bidrag til CDTV-programkataloget, og undersøger, om der er sket fremskridt.

Bestem din egen skærmopløsning (fortsat) 58

Udfrods med udsigten? Lav dit eget landskab! 60
Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! - VistaPro3.0 gør det hele muligt.

Approved - Public Domain 62
CAT Computer Club svarer igen på sidste måneds debatindlæg fra Hard Joy PD, der mener at CAT sælger PD til overpris.

"Det Nye COMPUTER", St. Kongensgade 72, 1264 København K.
TEL: 3391 2833, Fax: 3391 0121, telefonboks tors mellem 15-16

COMPUTER HOTLINE 93

Byt dig til PD

Hvis du interesserer dig for PD programmer, skulle du prøve at henvende dig til Hard Joy PD. Her kan du for små priser få adgang til et kæmpe PD bibliotek, og hvis du selv har noget at bytte med, kan du sågar få byttet gratis til nogle interessante programmer. Priserne ligger helt nede på 10 kr. pr. disk, hvor mange af dem er pakket med mange forskellige programmer på.

Hard Joy PD
v. Morten Blaabjerg
L. A. Ringsvej 143, 1. tv.
5230 Odense M.

Spørg om grafik

Vi fik utroligt mange henvendelser på Amiga Expo '93 om grafik, og grafik-software generelt. Derfor har vi nu oprettet en grafik-brevkasse, der med Claus Årwlk og Flemming V. Larsen som redaktører vil besvare alle dine grafiske spørgsmål, hvad enten det er 2- eller 3D-grafik vi taler om. Har du f.eks. brug for råd til Dpaint eller Imagine/Real3D så er dette STEDET!

Skriv ind med det samme til:
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "GRAFIK"

Bedre kompatibilitet med CDTV

Hidtil har der været en del titler, som du ikke har kunne køre på en CDTV, på trods af at den har kickstart 1.3. Problemerne skyldes primært, at CD-drevet gør brug af en RAM-buffer, hvilket har den effekt, at du ikke har 1 HEL MB RAM til rådighed. Programmer, der bruger præcis 1 MB, får derved problemer med at køre.

Trøsten er heldigvis på vej i form af en ganske almindelig kontakt kaldet CD Free, som simpelthen slår CD-drevet fra. Det hævdes at omkring 99 pct. af softwareproblemerne med CDTV'en forsvinder som dug for solen med CD Free.

For yderligere oplysninger kontakt:

CD-Free
009 44 388 813661



with the kind assistance of
Thorn EMI International
and
Encyclopaedia Britannica
Filmed on location in Shakespeare
Country

Music by SCALA
Directed by Daniel Bloch
Produced by Jan Ivar Bruarøy

SCALATV
1992



IBM præsenterer OS2 med Amiga

Umiddelbart inden deadline, fik vi også en fax ind, der annoncerede Scala VCR Control EX Pack. Det er et langt navn for en add on til multimedieprogrammet Scala, der er blevet udbredt sammen med Amiga 4000. Det kan ligesom VDL styre din video, men er også meget velegnet til afspilning af bestemte videosekvenser, og egner sig derfor godt til multimediepræsentationer.

Meget apropos, da IBM lancerede OS2 som multimedie operativsystem på CeBIT messen i Hannover i slutningen af marts, havde de også en meget flot videovæg, der præsenterede IBM, men som blev styret af en Amiga med Scala MM200 programmet.

Selv giganten Microsoft bruger Scala til deres præsentationer, både her i Danmark, og så langt væk som i Australien, og rygterne vil vide at også Apple i Danmark, der jo selv markedsfører Macintosh serien som en multimediemaskine har investeret i Amiga-udstyr og Scala.

Hvis du er interesseret i at høre mere om VCR-EX eller den nye version MM210 af Scala, der giver fuld AGA support og meget mere, så kontakt:

Scala Computer Television ApS
Lyskær 15
2730 Herlev
Tlf: 44 53 11 77
Fax: 44 53 11 73

Discountudgave af A4000

Siden lanceringen af A4000 og A1200, har der været meget spekulation om, hvad Commodore ville gøre for at mindske det spring der var fra en 4000 kr. maskine til de 19000,- som en A4000 koster.

Nu er spekulationerne imidlertid slut, for Commodore har lanceret en A4000/030, der som navnet antyder er en neddroppet version af A4000/040. MC68040 chippen er nemlig taget ud, og erstatter med en 68030, og det gør at prisen for maskinen med 4 Mb RAM ryger ned på 11995 kr med en 80 Mb IDE harddisk, og godt og vel 1000 kr. mere for 120 Mb versionen.

Vi håber at dette kan give anledning til prisfald på Amiga 4000/040 versionen, for når enhver kan købe den billige version, gå ned i elektronikbutikken og købe en 68040 og sætte den i for mindre end prisforskellen mellem A4000/030 og 040, så vil det nok påvirke salgstallene for 040 versionen med mindre prisen falder.



COMPUTER HOTLINE 93

Video Roaster kommer endelig

Da Opalvision 24 bit grafikkortet blev lanceret for ca. et år siden, var det med en ledig søkkel til et VPM (Video Processor Module), der langt om længe skulle give PAL-brugerne hvad NTSC-brugerne har haft i årevis med NewTeks Video Toaster. Indtil nu har Roaster chippen, som dyret kaldes med rydelig adresse til NewTek, haft en lang og svær fødsel. Nu lysner det indtilnu, for Roasteren skulle være i handelen samtidig med dette nummer af DNC.

Hvis du skulle have glemt det i ventetiden, kan vi lige kort skitsere hvad du kan med Roaster i dit Opalvision 24 bit kort: 24 bit framegrabbing i real-time, chroma og luma keying til blanding af computergrafik og videobillede og masser af smarte overgange og digitale videoeffekter, der kan få Danmarks Radio til at ligne ungarsk lokal-TV.

Med sættet følger Opalvision Video Suite softwarepakken, samt en ekstern 19" monteringsrack, der indeholder de 9 video og 10 audio indgange. Prisen for hele sættet kommer til at ligge lige omkring 10.000 kr. men så har du også fundamentet i et professionelt videosystem.



Se Poul Nyrup bevæge sig

Som følgesvend til Simpatica II, har Optonica også lanceret et helt nyt program kaldet Video Timelapse, forkortet VDL (Det er Optonica og ikke os, der står for forkortelsen!).

Kort fortalt er ideen med VDL, at du kan sætte det til at styre en videobåndoptager/kamera, og have meget stor kontrol over hvad der skal optages hvornår. Det betyder, at du f.eks. kan optage en scene i timen af en rose, der vokser, og opnå den klassiske effekt med en roses livsløb på få sekunder, se skyerne rulle hurtigt over himlen ala TV2 eller se Poul Nyrup bevæge sig. Noget som er næsten umuligt med det blotte øje.

Alt i alt er der 5 forskellige måder at aktivere en optagelse på: TIMER (angiv hvornår du vil have optaget hvor mange frames), KEYBOARD (styr optagelsen direkte med tastatur), BUTTON (musetryk), AREXX (styring via AREXX interface) samt HARDWARE. Den sidste er meget interessant, idet du kan få videoen til at optage styret af en eller anden ekstern begivenhed såsom en disk, der sættes i drevet, eller sløst bevægelse i rummet, varme, lys eller lyd, forudsat at du tilslutter en passende detector.

Alle optagelser kan ske både forlæns og baglæns, og hvis du er interesseret, kræves det at du i forvejen er i besiddelse af Simpatica II og kontakter:

Optonica Ltd.
Att. Jenny Burge
1 the Terrace
High Street
Lutterworth, Leics
LE17 4BA England
Tlf: 009 44 455 558282
Fax: 009 44 455 559386

400 melodier til musik-konkurrencen!

Tak, tak, det er næsten for meget, fristes vi til at sige, efter at have modtaget ca. 400 melodier, som nu kommer til at kæmpe om pladserne og præmierne i musikkonkurrencen. Efter daglig at have lyttet til de indkomne musiklister, har Gert Sørensen frydet sig over den musikalske kreativitet, der strømmer ud af hans højttalere: en mangfoldighed af stilarter, improvisationer, arrangementer, samlinger, lyde og lydeffekter, giver konkurrencen et megahøjt musikalsk niveau, som kan sammenlignes med de bedste amerikanske CD'er.

Mange stilarter er repræsenteret: funk, hiphop, house, fusion, rock, jazz, heavyrock m.fl. Vi havde ikke troet, at der fandtes så megen musikalsk kreativitet i Danmark, og de mange indsendte melodier gør det til en sand fornøjelse at beskæftige sig med musik, skulle vi hilse og sige fra Gert.

Deltagerne har brugt mange forskellige programmer og lydudstyr: sequencerprogrammerne Bars&Pipes, Dr. T. KCS, Tiger Cup, Music X, Steinberg pro 24, Deluxe Music Constr. Set, Sonix 3.0, Traxx, Octamed, Sound-, Noise-, Star- og Pro-tracker m.fl. Lydmoduler og keyboards er også rigt repræsenteret.

Roland: MKS30, MT32, U110, U20, JV30, D10, SC33, SC55, E15, D50, Juno1, E70, RA90 og DEP-5.

Korg: M1, Poly800, D5-8, Wavestation EX.

Yamaha: TG100, FM01, SY-22 og DX7.

Ensoniq: VFZ, EPS16+ og SQ2.

Alesis: Microverb, Microlimiter, D4 og SR-16.

Akai: S900.

Lexicon: LXP5 og LXP1.

Resultaterne af kampen om præmierne og pladserne bliver offentliggjort i næste nr. af DNC.

HYPERCACHE SUMMARY	
Device	scsi.device
Units	8
Reads	4266
Read Hits	2778
Hit Ratio	64%
Writes	48
SectorSize	512
Prefetch	4
Lines	32
Sets	8
Cache Size	524288

Desto mere RAM du kan bruge til din cache jo hurtigere går det

Cacheprogram sætter fart i kludene

Er din harddisk lidt sløv i det kan problemer klatres med programmet HyperCache Professional fra Parie Software. Programmet er et smart cacheprogram, der fungerer til harddiske, diskdrev eller CD-drev. Et cacheprogram sætter hastigheden op på computerens tilgang til data, ved konstant at gemme netop brugte data på en hurtig RAM-disk. Desuden gør HyperCache brug af et system, der så at sige går i forvejen og loader nye data ind i RAM-disken du endnu ikke har haft brug for. Sidstnævnte funktion sætter især farten op ved åbning/læsning af vinduer/directories fra nye diske.

Hastighedsforøgelsen er endda betydelig, idet en rescanning af et stort directory, der forhen tog 7 sekunder nu tager omkring 1 sekund med HyperCache kørende.

Du kan bruge HyperCache (med en meget lille cache) på maskiner med kun 512k RAM, men det anbefales at du har 1 MB for at gøre fuld brug af programmet.

HyperCache koster omkring 50 dollars (ca. 300 kr.), og det kan fås ved at kontakte:

Silicon Prairie Software, 2326 Francis Street
Regina, Saskatchewan
S4N 2P7 Canada
Tel: 009 1 306 352-0358

Scanteam i betalingsstandsning

Det Århus-baserede Amiga-firma Scanteam Software & Hardware er gået i betalingsstandsning. Det er normalt det første skridt mod en egentlig konkurs, men ifølge Scanteams advokater forventer firmaet en stor ordre, der vil gøre Scanteam istand til at betale sine største kreditorer en del af deres andel.

Ifølge advokaterne skyldes det på nuværende tidspunkt ca. kr. 400.000 væk, så vi må håbe for Scanteam (og evt. kreditorer) at det lykkes dem at få ordren hjem.

Scanteam er især kendt for sine meget professionelle produkter til Amiga-serien, men har på det seneste ikke annonceret særlig kraftigt. Firmaet har også gjort sig bemærket ved at have en noget anderledes kunde-pleje, et faktum som DNC's læsere måske kan huske fra de mange læserbreve, vi har bragt i Mailbox.

Det har ikke været muligt at få en kommentar fra Scanteam - vi ville ellers gerne bl.a. have spurgt om hvor man som køber står, hvis man har købt udstyr fra Scanteam, og der stadig er garanti tilbage på produktet.

Hvis du har spørgsmål til Scanteam, kan du jo prøve at komme i gang med tlf.: 8618 1600/8618 1601(fax)



Silent DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm!) er en selvfølge. 100% kompatibel med Amiga.

Køb NU og SPAR 200,-

Normalpris 899,- **NETOP NU 699,-**

Amiga Mouse

I DENNE MÅNED GRATIS MUSE-HOLDER VED KØB AF AMIGA MUS. VÆRDI 39,-

299,-

Joy Master

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med muse-tasten eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at hive ledninger ud og ind og dermed slide på porten!



Til A600 / A2000

**229,-
269,-**

SOUND SAMPLER

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual. **Vejl. 649,-**

TILBUD 499,-

AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfri. **Vejl. 9.90. 100 stk. TILBUD NU KUN**

499,-



GIGANT UDSALG

Begrænset antal, alle tilbud gælder KUN så længe lager haves.

	Vejl.	NU
AmiTech Silent drive	899,-	699,-
A500 Internt drev	749,-	599,-
512Kb RAM A500	399,-	279,-
1Mb RAM A500+	799,-	399,-
Philips TV tuner	999,-	699,-
Rocgen RG300	1599,-	899,-
Rocgen RG310+	2499,-	1699,-
AmiTech soundsampler	649,-	499,-
Lyspen, til skærmen	499,-	299,-
Action Replay III A500/500+	1199,-	899,-
MultiVision A500 el. A2000	1999,-	1199,-

Engelske bøger

3D Graphic in basic	299,-	129,-
Advanced system prg. guide	399,-	99,-
Desktop Video Guide	399,-	99,-
Printers Inside & out	399,-	99,-
Making Music	399,-	99,-
Hardware ref. manual 2.0	299,-	149,-
Rom kernel AutoDocs 2.0	399,-	149,-
Rom kernel Devices 2.0	329,-	149,-
Rom kernel Library 2.0	449,-	179,-
Rom kernel User Interface 2.0	299,-	99,-

Danske bøger

Amiga Basic	299,-	179,-
Amiga 500 for brugere	299,-	199,-
Amiga bogen	299,-	199,-
Amiga grafik	299,-	199,-
Amiga DOS-CLI 2.0	259,-	149,-
Grafik & Musik m. disk	299,-	179,-
Amiga maskinsprog	249,-	149,-
Amiga tips & Tricks	249,-	149,-
Amiga allround	249,-	149,-
Amiga katalog 93	49,-	19,-
Amiga, til andet end spil	299,-	169,-

Software

Deluxe Paint IV	999,-	299,-
InterWord	699,-	219,-
InterBase	699,-	219,-
Amos Compiler	599,-	99,-
Ami Backup	599,-	99,-
Quarterback tools	699,-	99,-
Deluxe Music construction set	999,-	399,-
World Odyssey	999,-	119,-
Spil til Phaser lyspistol	299,-	49,-
CDTV titler til UNDER 1/2 PRIS!		RING

ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ODENSE

Thomas B. Thrigsgade 26-28
5000 Odense C. Tlf. 6590 7136
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.

Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30

Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms

RING PÅ TELEFON 86 22 06 11

Alle priser er incl. 25% moms. og gælder kun til 29/6-93.

(ingen detailsalg udenfor Danmark. Forbehold for trykfejl)



Amiga 1200 prøver at klemme sig ind imellem konsollerne og PC'erne i Japan.

Salgsfremstød i Japan

Det har hidtil ikke været muligt at overbevise japanerne om Amigaens fortræffeligheder, men med Amiga 1200 ser det ud til, at der omsider er afgørende ændringer undervejs. I Japan er det nemlig konsollerne og PC'erne der hersker, men nu gør Commodore et alvorligt forsøg på at skabe et gennembrud for Amiga'en. Det kendte blad Login Magazine, der primært skriver om den mest populære computer underholdning, er således allerede indstillet på regelmæssigt at skrive om Amiga og relaterede produkter.



Simpatica bliver voksent

Den 14. maj var en interessant dag for alle videointeresserede Amiga'ere. Der lancerede Optonica nemlig version 2 af deres videoeditoringsprogram Simpatica.

Først og fremmest er programmet blevet tilpasset det nye AGA chipsæt, så du kan arbejde i de nye 256 farve og HAM8 opløsninger. Desuden er 24 bit grafik supporten blevet væsentligt forbedret. Der er også tilføjet et 24 bit rotoscoping system, der gør det meget lettere at hente frames fra en videobåndoptager, rette i dem (evt. vha. andre programmer såsom DeluxePaint AGA) og lægge dem tilbage på præcis samme position på båndet. Eneste krav udover naturligvis en hvilken som helst Amiga, er en videobåndoptager med 9 bens serielt interface til editing.

Dermed er vejen banet for at gå Roger Rabbit og T2 (Terminator 2 for de uindviede) i bedene med seje effekter, og hvis du allerede ejer den første version af programmet, kan den opgraderes til Simpatica II, for kun 50 engelske pund, hvilket altså er omkring 500 kr.

Hvis du derimod skal have programmet fra "scratch", koster det 350 pund (ca. 3500 kroner), med forbehold for at prisen er lidt anderledes i DK. Hvis du er interesseret, så prøv at ringe til din forhandler og hør om det er kommet, og ellers prøv:

Optonica Ltd.
Att. Jenny Burge
1 the Terrace
High Street
Lutterworth, Leics
LE17 4BA England
Tlf: 009 44 455 558282
Fax: 009 44 455 559386

INGEN NYE VIRUS

Som medvirkende årsag til at BOOTX er stoppet, er også den manglende support af nye virus. Der er praktisk ingen, der sender virus eller trojanske heste til SHI. Hvordan skal vi kunne forbedre viruskillingen fremover uden DIN support?

Se at blive lidt mere aktive, og husk på, at gode shareware programmer bør man betale lidt for.

The New Superkillers med alle de ovennævnte viruskillere kan fås i mange forretninger på dansk. Eller du kan bestille den for 30 kr. hos:

SHI REGIONAL VIRUS CENTRE DENMARK:
Martin Harbo
Sensommervej 167
DK-8530 Hjortshøj
Denmark

HAR DU PROBLEMER MED VIRUS
Kontakt gratis vor Virus Hotline: 86 22 94 01

VIRUS NYT!

De sidste update af dine favoritter pr 28-04-93:

VT	version 2.51
Virus Checker	version 6.25
FindEmAll	version 5.40
VirusZ	version 3.06
Virus Interceptor	version 1.10

BOOTX VIRUSKILLEREN STOPPET

Den 11. april har Peter Stuer stoppet BootX efter mere end 4 års arbejde. Mange kender denne viruskiller og har været meget glade for den.

MANGLENDE STØTTE

Der har længe været tegn på at Peter Stuer ville holde op. Sidste sommer var han på besøg i Danmark og kunne fortælle, at han kun havde fået ca. 1200 kr. i shareware donationer alt i alt fra hele verden. Det er jo ikke mange penge, når man tager i betragtning, at Peter Stuer har brugt mere end 3000 timer, og at programmets source code var på 742.000 bytes svarende til 34.500 linier.

BootX har været den eneste viruskiller med dansk menu og forøvrigt et af de eneste shareware programmer med danske menuer. SHI har lagt meget arbejde i at oversætte alle menuerne til dansk. Nu er dette arbejde også spildt.

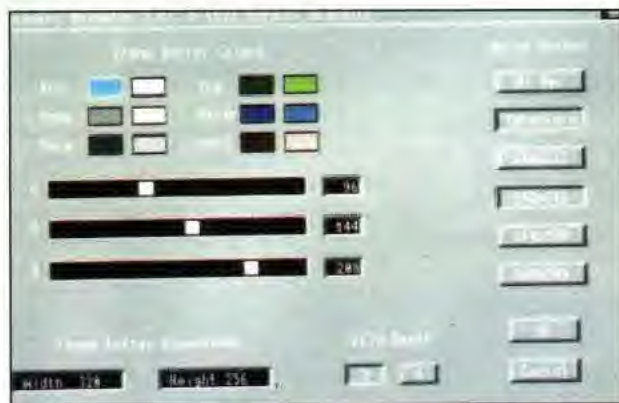


Udfordring til VistaPro

Scenery Animator er netop udkommet i version 2.0, og programmet kan ligesom VistaPro lave landskaber, du bagefter kan bevæge dig rundt i. Out-puttet kan gemmes i IFF24, 24-bit PCX samt DCTV formatet, men der er IKKE nogen AGA modes.

Når du har lavet et tilfredsstillende landskab, definerer du en Animation Path bestående af højde, retning, og kameravinkel, hvorefter Amigaen går i gang med at udregne billederne. Scenery Animator har også en Zoom funktion, som lader kameraet stille skarpt på et punkt uden at positionen ændres.

I modsætning til VistaPro behøver du ikke at investere i nogen ekstra add-on's for at lave animationer, så til en pris på omkring 100 dollars er Scenery Animator et reelt alternativt til VistaPro.



KONKURRENCE

Sammen med Interactivision (IA) udskriver vi lige en hurtig konkurrence om følgende præmier:

1. præmie: 1 stk. InterOffice samt 1 stk. IA T-shirt (værdi ca. kr. 1000)
2. præmie: 1 stk. InterOffice samt 1 stk. IA T-shirt (værdi ca. kr. 900).
3. præmie: 1 stk. IA T-shirt

Og her kommer spørgsmålene:

1. Hvilke programmer består INTER-serien af?
2. Hvor mange forskellige hovedbaner er der i Living Ball?
3. Hvad står S.A.R. for?

TIP: Prøv at kigge i artiklen om Interactivision andetsteds her i bladet...

Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr./By: _____
 Computertype: _____
 Alder: _____

Kuponen (eller kopi) sender i 1 (!) eksemplar til:

DNC
 St. Kongensgade 72
 1264 København K
 Mærket "IA!"
 Inden d. 30. juni, 1993

Få RAM på din Amiga 1200

RAM skal der til, hvis du for alvor vil bruge din Amiga 1200 til noget fornuftigt. Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.

Af Torben Hammer

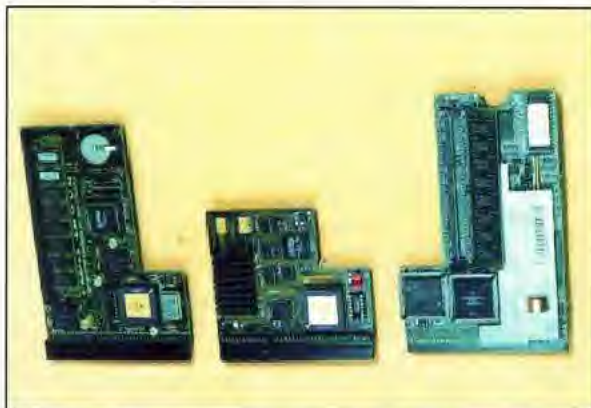
Amiga 1200 havde ikke været indenfor min dør ret længe før jeg begyndte at fable om muligheder for udvidelse: Mere RAM, co-processor, ur osv. Heldigvis er der allerede nogle meget interessante udvidelseskort, som man kan sætte direkte i ekspansionsporten. Vi kigger i det følgende på nogle af dem.

Træk PCMCIA-RAM fra

Alle de testede enheder har 32-bits RAM, men husk, hvis du allerede har monteret et PCMCIA-kort skal dettes RAM trækkes fra de 8 MB, som A1200 kan adressere. Har du f.eks. et 2 MB PCMCIA-kort, kan du maksimalt montere 6 MB på ekspansionsporten.

Ved opstarten tester operativsystemet også eventuelle udvidelseskort. Ved fejl vises en statusskærm: "Expansion Board Diagnostic" med information om fabrikant, enhed og status. Disse oplysninger fremkommer som talkoder og WB håndbogen henviser blot til nærmeste serviceværksted.

Fabrikanterne, som har lagt disse oplysninger på kortene burde have lavet en lille oversigt i manualen. Ingen af de medfølgende manualer indeholdt nogen omtale af denne diagnoseskærm eller de tilhørende koder.



Øverst MBX1200z, i midten RAMJET og nederst A1230 TURBO med to RAM-sokler.

RAM skal 'strappes'

Det er fuldstændig problemøst at montere udvidelseskortene. Jeg synes faktisk bedre om A1200's ekspansionsstik, der er nemmere at montere korrekt end A500's, hvor jeg altid var lidt usikker på om alle de små stikben nu ramte præcis, hvor de skulle. Jeg har faktisk set en uheldig bruger brække et ben på et A501 hukommelsesmodul og det var et grimt syn.

Tilsyneladende findes der ikke nogen "rene" RAM-kort og da der kun er den ene 32-bits ekspansionsport er det klart, at fabrikanterne prøver at fylde så meget som muligt på udvidelseskortet. Med en store interesse der er for

3D grafik er det første man vil tilføje, en matematisk co-processor. For de som savner et ur (real time clock) er der også flere muligheder.

Da alle de afprøvede kort har co-processor, har jeg testet dem med FPU-versionen af "Imagine" for at give et indtryk af, hvad man får for pengene. Testobjektet er aldeles uoriginalt, men effektivt: To spejle, en forkrømet kugle og et skakbræt. Det Ray-tracede billede (640x480 bits) fylder 223126 bytes i 12-bits ILBM format.

MBX1200z

Kortet findes i 3 grundversioner: 68881/14 MHz, 68882/25 MHz

og 68882/50 MHz. På kortet er en sokkel for et SIMM-modul. Disse moduler fås i størrelserne 1, 2, 4 og 8 MB. Foruden coprocessor og RAM indeholder kortene også et ur (real time clock).

De testede kort er udlånt af Betafon, tlf.: 3131 0273.

RAMJET

Kortet leveres som standard med 4 MB RAM (ZIPP) monteret. RAM-modulerne er lodder på printer men kan dog også bestilles med 1 MB. Kortet indeholder urkreds (i sokkel), sokkel for coprocessor og sokkel for evt. oscillator. Kortet kan leveres uden coprocessor eller med 68881/14 MHz, 68882/25 MHz og 68882/50 MHz. Den testede version var udstyret med 4 MB RAM, ur og 68881/14 MHz, men de andre versioner vil give samme testresultater som de tilsvarende MBX1200z kort.

Det testede kort er udlånt af BMP Data, tlf.: 4229 8700.

A1230 TURBO+

Kortet er produceret af GVP. Det indeholder to sokler for RAM (SIMM) og kan maksimalt bestykes med 32 MB. Desuden indeholder det MC68EC30 (40 MHz) og MC68882 (40 MHz). Der er ikke ur-kreds. RAM-modulen findes i 1, 4 og 16 MB versioner og kan monteres i vilkårlig kombination.

Der testede kort er udlånt af Amiga Warehouse, tlf.: 8616 6111.



På testbilledet ses kun det ene spejl og spejlbilledet af kuglen.

Testresultater:

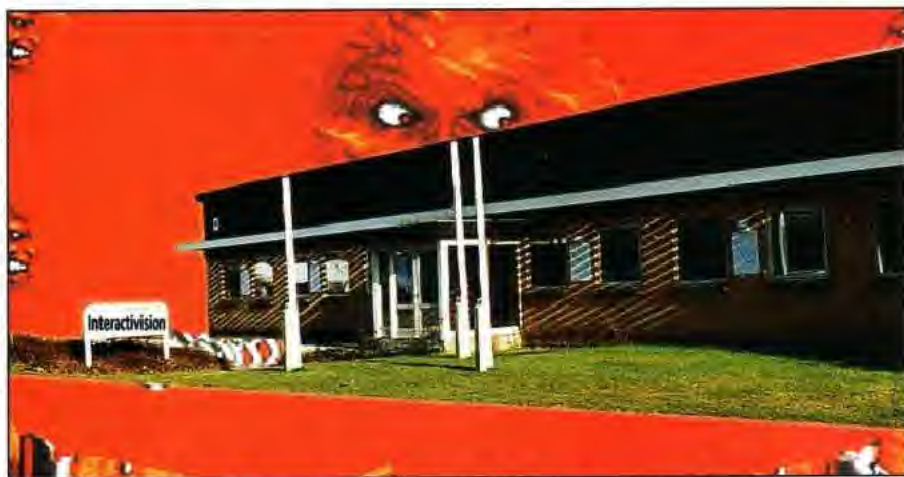
	MBX1200z	MBX1200z	MBX1200z	RAMJET	A1230 TURBO+
	14 MHz	25 MHz	50 MHz	14 MHz	40 MHz
Tid	185 min	99 min	92 min	179 min	48 min
Pris m.					
4 MB RAM	2998,-	3998,-	5198,-	3298,-	5795,-

Af testresultaterne fremgår det at investeringen i en 50 MHz 68882 er mere pral end ydelse. Jeg har beregnet, at A1200's MC68EC20 bruger ca 85 min. til sin del af genereringen og at MC68882/25 MHz bruger 14 min. til de flydende komma beregninger. MC68882/50 MHz er naturligvis dobbelt så hurtig, men det lignes om batter ikke noget når resten af programmet skal afvikles med

MC68EC20 der jo som bekendt "kun" arbejder med 14 MHz clock-frekvens.

Det er muligt at f.eks. fraktalprogrammer har en lidt anden fordeling imellem hovedprocessor og coprocessor, så hvis du går og har en voldsom lyst til 50 MHz versionen, så prøv den med dit yndlingsprogram før du køber.

Danmark storleverandør af spil til udlandet



Det danske firma Interactivision samarbejder med de helt store i kampen om at producere de bedste spil, og der er mange spændende ting på vej...

Af Mads Pedersen

Interactivision startede i 1989, og fra lokalerne i Silkeborg er det lykkedes virksomheden at markere sig på det internationale software-marked, som et firma med en meget lys fremtid i den benhårde branche.

Virksomheden har i dag ca. 20 fastansatte, og omkring 50 freelancere i medarbejderstaben, der beskæftiger sig hovedsageligt med

udvikling, og distribution af spil og programmer til Amiga og PC.

Svært at komme ind hos de store

To gange om året tager Interactivision til den store ECTS messe i England, hvor de besøger repræsentanter fra diverse software huse og viser dem deres produkter.

"I starten er det svært at få de store softwarehuse i tale, men efterhånden som vores produkter bliver mere kendt, bliver det nemmere at få dem til at interessere sig for hvad vi har at sige", siger Morten Pedersen, der bl.a. skriver story-boards og laver research til Interactivisions projekter. "Vi har lært at kontakten til udgiverne er meget vigtig, og der-

for sender vi dem jævnligt nye dele af story-board'et. På denne måde sikres at udgiverne hele tiden ved hvor langt vi er nået, og hele tiden har mulighed for at stille ændringsforslag m.v.",

Mange projekter

Det er imidlertid lykkedes Interactivision at få nogle gode kontakter til mange af de helt store software huse. I øjeblikket arbejdes der på at færdiggøre nogle spil, som skal udgives af Psygnosis, Infogrames og Electronic Arts. Der er imidlertid et hav af projekter i gang, og endnu flere på tegnebrættet, til både Amiga og PC, så der er nok at tage fat på. Desuden har Interactivision, som noget helt nyt, anskaffet sig udviklingsudstyr til Sega's spillekonsoler, og de håber at der inden længe også vil komme noget spændende ud af dette.

The new batch

Nu er Interactivision også klar med efterfølgere til de populære Inter-programmer. Der er tale om programmerne Inter-word, Inter-spread, Inter-base og Inter-talk, der alle udkommer i nye og forbedrede 2.0 versioner.

De nye programmer har fået et nyt bruger-interface med '2.0 look', selv på computere med kickstart 1.3. Som noget nyt er alle programmerne udstyret med on-line hjælp, så nu er hjælpen kun et tastetryk væk. Af nye funktioner kan desuden nævnes et nyt udprintnings-system med



Steen Rabøl er en af de programmører der har arbejdet hårdt for at færdiggøre den nye serie af Inter-programmer.



Interactivisions norske grafiker, Sigurd Kristensen, åbnede skyndsomt et vindue over hans grafik til spillet S.A.R., da jeg tog kameraet frem. Forinden havde jeg dog nået at kaste et blik på noget af spillets grafik, der er utroligt flot.



printer-spooler, der sikrer hurtig afvikling af printjobs og Arexx kommunikations-port til alle funktioner. Desuden er der ifølge Interactivision indlagt mange andre finesser, som var savnet i de tidligere Inter-programmer.

Interactivision bebuder også nye versioner af programmerne i Alpha serien, der er Interactivisions prisbillige alternativ til 'fuldpris programmerne'.

På 64-siden kommer der en ny version af Interspread, der bliver Interactivisions foreløbigt sidste 64'er udgivelse.

Laver spil til Psygnosis

Prime Mover er det første resultat af Interactivisions samarbejde med Psygnosis. Der er tale om et motorcykelspil, der nok er baseret over det gammelkendte tema (læs: at komme først over strengen), men alligevel adskiller det sig fra andre motorcykel spil. Spillet kendetegnes af en meget hurtig grafik, og spillet går så hurtigt at det kræver mere end bare at kunne vride håndtaget om, hvis man vil gøre sig forhåbninger om at komme først i mål.

Man kan vælge mellem en række forskellige motorcykler, der har hver deres fordele. Der køres gennem ca. 10 forskellige lande, heriblandt Danmark, og her er der virkelig gjort noget ud af detaljerne for i baggrunden ses et landskab som passer til det land man kører i. F.eks. er hvidkalkede huse, dannebrog-flag og bøgetræer en del af baggrunden når man tager en tur gennem Danmark med 200 km/t.

Nyt pinball-spil

Living Ball er et mildt sagt utraditionelt pinball spil, som Interactivision udgiver igennem Infogrames.

Dette pinball-spil byder ikke bare på alle de traditionelle flipper-funktioner, men også på et væld af helt nye og anderledes ideer. Spillet kendetegnes ved de enormt store baner. F.eks. er en af banerne hele 39(!) skærme høj.

Spillet består af 3 forskellige baner, men i hver bane er der skjult 2 bonusbaner, som giver spilleren mulighed for mange ekstra points. Som noget helt nyt er der indbygget en "adventure option" i Living Ball. Dette går, kort fortalt, ud på at man kan

bevæge sig på tværs af banerne i løbet af spillet. Man kan altså i løbet af bare et spil kan spille på alle banerne og deres respektive bonusbaner.

Helikopter-simulation

Search And Rescue er titlen på et af Interactivisions rigtig store projekter.

Der er tale om en noget anderledes helikopter simulation idet der, som titlen antyder, hverken skal bombes strategiske mål eller skydes fjendtlige fly ned. Istedet bliver man blevet placeret i cockpitter på en af U.S. Airforce's rednings-helikoptere, og så går spillet ellers ud på at komme nedstede til hjælp og slippe levende fra de halsbrækkende redningsaktioner.

Under fremstillingen af spillet er der gjort utroligt meget ud af de enkelte detaljer. Det kan blandt andet nævnes at Interactivision undervejs har haft en rigtig helikopterpilot til at 'prøveflyve' programmet for at få tilført spillet den helt rigtige 'feeling'.

Desuden har der ligget et stort research-arbejde bag projekter. Alle spillers redningsmissioner er

baseret på virkelige hændelser, og spillet følger nøje de faktiske hændelser. En af siderne i det enorme story-board er evakueringen af den Amerikanske ambassade under Vietnam krigen.

S.A.R. er udviklet af Interactivision i samarbejde med Electronic Arts, og begge parter forventer at spillet bliver en stor success når det udkommer på Amiga og PC engang til efteråret.

Airline Company Simulator

Interactivision har også rene PC titler på programmet. En af dem er spillet Airline Company Simulator, der som navnet antyder er et 'flyselskab simulations program'. Spillet går kort fortalt ud på at tjene penge. Man skal købe fly og indsætte disse på de mest profitable ruter, de tjente penge skal så investeres således at de giver størst muligt afkast, dvs. i nye fly, aktier eller lign.

Der er gjort meget ud af detaljerne, og man kan godt ærgre sig lidt over at spillet, som sagt, kun kommer til PC.



Sådan så det ud i udviklings afdelingen, alle havde travlt med deres respektive opgaver.



Allan Sørensen i fuld gang med at programmere Airline Company Simulator - et lovende simulations spil, der desværre kun kommer til PC.

FILM-MAGI!

Rumskibe eksploderer, mennesker forvandles til varulve, døde skuespillere genopstår... Altsammen takket være computerens indtog i filmindustrien. Vi har været i London for at besøge et af verdens førende special effects firmaer.

Af Søren Bang Hansen



Det er her i dette monstrem, at filmen bliver scannet ind i computeren - et billede ad gangen.

» The Computer Film Company - navnet siger det hele. Med ny-åbnet filial i Los Angeles og hovedkvarter i London er firmaet blandt de førende på verdensmarkedet, når det gælder digital manipulation af film.

Firmaet startede i 1987, men det tog de 25 ansatte to år at få det hele op at stå. Arbejdsredskaberne måtte de nemlig selv opfinde og udvikle hen ad vejen - meget af det fandtes simpelthen ikke i forvejen.

Det meste af hardwaren er hjemmebygget, og det samme gælder den grafiske software. Alt

er skræddersyet til den ene opgave at få de magiske effekter til at tage sig så overbevisende ud, at vi tror på dem, når vi ser dem på film eller i reklamer.

Computeren trodser vejrguderne

Special effects er andet end monstre og rumskibe. Langt de fleste effekter er faktisk dem, vi slet ikke opdager.

Som i Ridley Scotts store Columbus-film. En af scenerne i filmen viser en kirke, der bliver forført i et rasende stormvejr.



Pete arbejder på en frame fra en biografreklame for Gordon Gin. Det er en rutineopgave, hvor baggrunden skal shined lidt op.

Optagelserne foregik "on location" med store vindmaskiner, der blæste støv og blade op. De nærliggende træer var bundet op med reb, så de svajede, når man trak i tovene. Meget overbevisende, på nær en enkelt detalje: solen skinnede fra en skyfri himmel. Her er det, at The Computer Film Company bogstaveligt talt kommer ind i billedet - og piller ved det.

Og sådan gør de: Ridley Scott sender filmrullen med de stormfulde optagelser til firmaet i London. Her bliver hvert eneste enkelt-billede scannet ind i en

computer. Overførslen sker i en stor Storm P-agtig maskine, hvor et kamera alfotograferer hver enkelt frame, i takt med at en computer får filmen til at rulle frem i den rette hastighed.

Et efter et dukker billederne så op på en computerskærm i rummet ved siden af. Her kan grafikerne rette og lave om, alt det de lyster. I dette tilfælde skal der tegnes sorte skyer på himlen.

- Det er en svær opgave, meget sværere end der lyder, fortæller Janik Sirrs, der er en af de ledende effekt-magere her i foretagedet.



Tegnefilm kan uden problemer kombineres med "rigtig" film.



Manden udvikler ørnevinger, der vokser frem på en langsom og naturlig måde. Teknikken kaldes "morphing".



En lige landevej er blevet snoet af computeren. Baggrund og biler er lagt på senere - trin for trin, men uden at sømmene kan ses.



Det trækker op til uvejr i Ridley Scotts Columbus-film. Det er Janik og hans computer der har leget vejrguder.

- Det er ikke bare et spørgsmål om at kopiere nogle skyer ind. Det hele skal passe sammen. Der er mange indviklede detaljer i træerne, og mens skyerne trækker sammen på himlen, skal lyset ændre sig på den helt rigtige måde. Det tog os flere uger at ramme rigtigt.

Når skyerne ser ud som de skal, skal de manipulerede billeder tilbage på filmstrimlen. Der sker i en tilsvarende proces - bare omvendt...

Deluxe Paint 2001?

Ridley Scott var tilfreds med

resultater, men The Computer Film råder også over en imponerende maskinpark. Selve grafikbehandlingen foregår på et skræddersyet unix-system med kraftige grafik-boards monteret.

Systemet er alsidigt. Det kan lave mindre animationer (skyer, eksplosioner etc.), eller det kan bruges til at kombinere flere billeder med hinanden - for eksempel i en blanding af tegnefilm og "rigtig" film og grafik. Mulighederne er endeløse, og der går nok nogle år før Deluxe Paint kommer op på samme niveau.

"Levende billeder" er som bekendt ikke mere levende, end

at de består af 25 fast-billeder (frames) i sekundet. Det er mange billeder at holde styr på, og under arbejdet bliver de allesammen gemt på nogle store eksterne harddiske, der hver rummer 112 gigabytes. Den mere langsigtede lagring foregår på 8mm video-bånd - et system, der hedder Exabyte. Hvert bånd rummer op mod 8 gigabyte, og igen er der tale om et system, firmaet selv har flikket sammen.

Varierede udfordringer

Janik og hans kolleger har prøvet

kræfter med lidt af hvert.

I starten lavede de mest tv-reklamer. Næste gang du ser reklamen for Loreals fugtighedscreme, der bliver hældt ud i en smuk stråle, der flyder i et kunstfærdigt snoet mønster, så tænk på, at det gør den kun, fordi den har været en tur gennem Janiks kreative computer.

Idag er The Computer Film Company i stigende grad gået over til film, som indebærer en langt vanskeligere proces - blandt andet fordi det kræver en højere opløsning, når billedet skal blæses op på det store lærred i biografen.

- Mange opgaver er tekniske ►

FRA SORT TIL HVID (- og tilbage igen)



En af de seneste landvindinger inden for special effects er "morphing". Udtrykket kommer fra det engelske ord "metamorphosis", der betyder forvandling. Det handler om, at computeren får et billede til at forvandle sig til et andet i en flydende proces - på bedste varulve-maner.

Et af de mest berømte eksempler på morphing er imidlertid fra Michael Jacksons musikvideo "Black or White", hvor en række unge mennesker af alskens kulører, køn og kroppsbygninger så at sige forvandler sig til hinanden i en uafbrudt strøm. Hele sekvensen varer næsten et minut, og arbejdet blev yderligere vanskeliggjort ved, at modellerne dansede omkring i uforudsigelige bevægelser. Resultater er mildt sagt forbløffende.

(kilde: cinefex)

◀ rutinejobs, som da vi puttede fly på himlen i "Memphis Belle". Der behøver man blot koncentrere sig om, at få elementerne til at passe sammen, fortæller Janik.

- Naturfænomener som i Columbus-filmen er en udfordring, fordi vi skal leve op til virkeligheden. Men egentlig foretrækker jeg de mere kreative opgaver, hvor man skal bygge noget op fra grunden, og ikke er bundet af, at tingene skal se ud på en bestemt måde. Rigtig sjovt bliver det først, når vi får lov at presse det yderste ud af computeren - og ser hvad den kan udrette.



Janik Sirrs - manden bag miraklerne.



Under arbejdet gemmes de mange fast-billeder på disse transportable harddiske. Lagerplads: 112 gigabytes pr. stk!



Bevaringsværdige klip fra tidligere opgaver bliver lagret på 8mm video-kassetter, der hver rummer op ca. 8 gigabyte.

SÅDAN VÆKKES DE DØDE

Hvem husker ikke cola-reklamen, hvor Elton John spiller duet med Luis Armstrong, mens Humphrey Bogart og James Cagney hygger sig med en smuk pige og en kølig cola. Men hvordan gør de det? Simplet!

Man tager et stk. gammel sort/hvid film og finder en passende scene med en afdød stjerne, man kan arbejde videre med. Som her, hvor James Cagney smiler til sin samtidige veninde og spørger om de ikke skal prøvesmage en flaske...

Tilbage i nutiden. I studiet stiller man en levende model og en colaf flaske op foran en grøn skærm. Effekten hedder "chromakey" - samme metode bruges i TV-avisens vejrudsigte. På den måde kan man lægge ny baggrund ind på alt det grønne - i dette tilfælde ikke et vejr-kort, men scener fra en bar.

Med computeren er det ingen sag at hive enkelt-elementer ud af et billede og kombinere dem med nye billeder. Og pludselig er Cagney genopstået med en ny veninde...

Tilsæt farver - og miraklet er sket. You can't beat the feeling! (eller som de siger nu - Always Coca-Cola...)

(kilde: cinefex)



PROGRAMMØR SØGES ...

Du er erfaren med C og C++ programmering
680x0 assembler programmering
AmigaDOS 1.3, 2.0 og 3.0

Du kan desuden Producere veldokumenteret kildetekst (ordensmenneske)
Løse problemer på egen hånd (selvstændig)
Overholde en tidsfrist (ansvarsbevidst)

Du kan arbejde inhouse og/eller freelance afhængigt af opgaven, samt kommunikere kortfattet og præcist på både dansk og engelsk.

Skriv til Interactivision og fortæl om dig selv og dine erfaringer. Alle ansøgninger og eventuelle medsendte disketter, vil blive behandlet med største fortrolighed.



Ansøgninger bedes stilet til :

Interactivision ApS.
Udviklings-afd.
Att: Systemchef Steen Rabøl
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

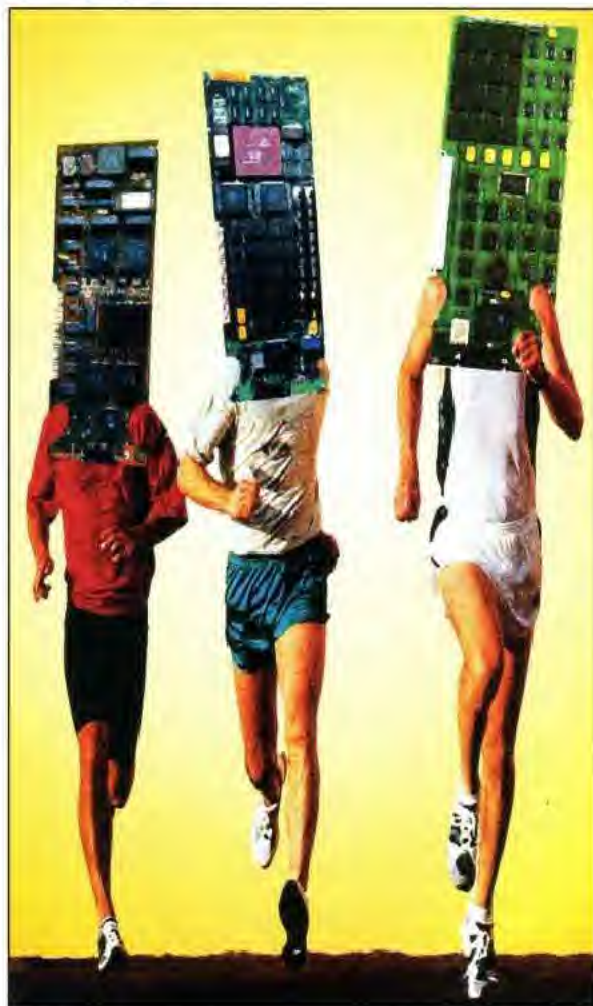
INTERACTI VISION

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg
Tel. 8680-2700 - Fax 8680-0692

Fart over feltet!

Er du træt af din almindelige "langsomme" Amiga? Så læs her, hvordan du sætter mere fart over feltet - og hvor meget fart man kan opnå!

Af Lars Jørgen Helbo



Selvom Amigaen er en relativt hurtig computer, har de fleste brugere nok et ønske om, at gøre den endnu hurtigere. En computers hastighed er imidlertid et vidt begreb, og derfor er der også mange måder, at gøre Amigaen hurtigere på. Man kan bruge bedre programmer, skrevet i C eller assembler. Man kan forenkle Amigaens arbejde, f.eks. ved at bruge færre farver. Man kan anskaffe en harddisk istedet for de langsomme disketter. Computeren kan udstyres med mere og hurtigere RAM. Endelig kan man udstyre maskinen med et accelerator-kort. Denne sidste løsning er sikkert den bedste; men også den dyreste løsning. Vi

har set på en række af de kort, der findes på markedet.

Et acceleratorkort kan arbejde med en større CPU evt. med en hjælpeprocessor, med en større clockfrekvens eller en kombination heraf. Endelig er mange acceleratorkort udstyret med ekstra og hurtigere RAM. Vi havde 5 kort til test. Det var to 68030-kort: GVP A530 og VXL30. Den første passer til A500, den anden til alle Amigaer, hvor CPU'en sidder i en sokkel. Derudover havde vi tre 68040-kort til A2000. Det var Fusion Forty, GVP G-Force 040 og Progressive 040.

Fusion Forty ...

er et accelerator-kort til A2000. Det er udstyret med en 68040 CPU, som kører med en frekvens på 28 Mhz. På selve kortet kan man montere op til 32 MB 32-bit RAM. Alle tre 040-kort placeres i coprocessor-slottet på A2000. Det er det, som sidder nærmest ved diskettedrev og strømforsyning. Monteringen er i alle tre tilfælde enkel. På Fusion Forty er kredsene imidlertid monteret sådan, at de vender væk fra strømforsyningen. Det viste sig at være en god ide, idet begge de andre kort stødte mod den bro, som bærer diskettedrevene.

GVP G-Force 040 ...

var det hurtigste kort i testen. Det er udstyret med en 68040 CPU, som kører med ikke mindre end 33 Mhz. Til gengæld kræves Kickstart 2.0, hvor de andre 040-kort kan klare sig med 1.3. Kortet kan udstyres med op til 16 MB

Fusion-Forty monteret i en A2000. Kortet sidder nærmest strømforsyningen. Den sorte firkant midt på kortet er CPU'ens køleenhed. Læg mærke til, at kortet vender væk fra strømforsyningen. Det viste sig, at være en god ide.





Progressive 040 monteret i en A2000. Læg mærke til, hvor meget kortet bøjer! Det skyldes en meget høj og meget uheldigt placeret CPU-køler. Årsagen er vistnok, at kortet oprindeligt er udviklet til en A2000-Tower.



VXI-30. Til venstre ses soklen til den originale MC68000. Øverst til højre ses to sorte firkanter. Det er soklen til FPU'en og MC68030-CPU'en.



GVP G-Force 040. 68040-CPU'en skjuler sig under den lille ventilator (den røde cirkel), midt på kortet er der plads til ekstra RAM og øverst sidder SCSI-interfacen.



RAM-32 er et særligt kort med en 32-bit RAM-udvidelse til VXI-30.

32-bits RAM. Teoretisk kan man komme op på 64 MB; men det kræver, at man bruger 16 MBit-chips. Kortet findes også i en version til A3000.

Udover den større CPU og ekstra RAM er kortet også udstyret med en ekstra seriel og parallel interface, samt en SCSI-controller. Kortet virker helt igennem professionelt, det helt rigtige, hvis økonomien ikke spiller nogen særlig rolle.

Fremhæves skal også det medfølgende installationsprogram. Det ligner installationsprogrammet til Workbench 2.1, og er ualmindelig enkelt og brugervenligt.

Progressive 040 ...

er noget billigere. Der findes også en version til A3000. Ligesom ved Fusion Forty er taktfrekvensen 28 Mhz, og som der fremgår af tabellen, ligger ydelsen af de to kort da også meget tæt på hinanden. Kortet kan udvides med op til 32 MB 32-bit RAM.

Som før nævnt støder både G-Force og Progressive mod disketteredrevenes holder. Værst er det ved Progressive, idet CPU'ens køleenhed her er højere. Derved

Testdiskette

Når man skal vurdere en harddisk, en RAM-udvidelse eller en monitor, har man brug for særlige programmer, som kan måle hvor hurtigt, langsomt, godt eller dårligt udstyret er. Der findes en hel del af den slags programmer; men da hastighed og andre egenskaber kan måles på utallige måder under lige så mange forskellige betingelser, kan resultaterne sjældent sammenlignes.

Derfor har vi nu lavet en særlig Amiga-testdisk med en række PD-testprogrammer, som vi vil bruge som en slags standard. På den måde skulle resultaterne blive rimeligt sammenlignelige, og da programmerne er PD kan enhver selv kontrollere resultaterne.

PerfMonitor

Programmet viser brugen af CPU-tid for de forskellige tasks, dermed kan man undersøge, hvor krævende et program er. Omvendt kan man også bruge det som kontrol, når man vil indlægge en generel belastning på systemet, f.eks. i forbindelse med tests af acc-kort.

Test-billede

Et lille program, som laver forskellige test-billeder på skærmen. Man kan variere med cirkler, firkanter, forskellige farver o.s.v.

Joystick-Test

Et endnu mindre program, som præcist viser positionen af et tilsluttet joystick. Bruges til at teste et joystick for slør.

Speedtest

Et omfattende program, som måler hastigheden af disketteredrev og harddisk. Programmet måler hastigheden for save, load, slette o.s.v. Man kan teste enkelte egenskaber, eller lade programmet lave en samlet test med efterfølgende vurdering af mediet.

DiskSpeed

Måler også hastigheden på eksterne lagermedier. Målingen gennemføres automatisk med forskellig puffestørrelse. Derudover kan man indlægge forskellige belastninger på systemet. Derved kan man bl.a. afsløre, hvordan mediet vil reagere på svær multitasking.

SysInfo

Viser computersystemets sammensætning. Man kan altså afsløre mængden af RAM eller tilstedeværelsen af en FPU, uden at åbne computeren. Derudover kan programmet måle computerens generelle hastighed, og vise den i forhold til de forskellige Amiga-versioner.

AIBB4

Navnet er en forkortelse for Amiga Intuition Based Benchmarks. Med programmet kan man udføre en række af de traditionelle benchmark-tests, f.eks. Sieve. Resultaterne vises grafisk i sammenligning med de forskellige Amiga-modeller. Her skal man dog være opmærksom på, at den slags tests er rene beregninger, der siger meget lidt om computerens samlede praktiske arbejds-hastighed.

Hastighed

Et underkatalog med tre meget enkle programmer til hastighedsmåling. Beregn-primtal finder alle primtal mellem 0 og 1.000.000. Det viser især noget om tilgangstid til RAM-lageret. Vis-primtal beregner først alle primtal mellem 0 og 100.000 og viser dem derefter på skærmen. Det handler om hastigheden for opbygningen af skærbilledet. Fraktal beregner og viser et simpelt fraktalbillede. Alle tre programmer måler, hvor lang tid aktionen tager, og viser resultatet på skærmen. Det drejer sig især om komplekse beregninger med decimaltal.

får kortet en udbøjning på næsten 1 cm på midten. Umiddelbart havde det ikke nogen virkning, kortet fungerede godt nok alligevel; men hvis det havde været købt for mine penge, ville jeg have været nervøs. Man kan selvfølgelig godt skære et stykke af diskettedrevets holder; men det kan da ikke være rigtigt, at computerudstyr i denne prisklasse skal tilpasses med pladesaks inden brugen.

VXL30 ...

er en løsning i en helt anden prisklasse. Kortet er nemlig "kun" udstyret med en 68030 CPU. Der findes i to versioner med henholdsvis 68EC030 og en "rigtig" 68030 og begge udgaver findes med 25 og 40 Mhz. Der er plads til en 68882 FPU; men det var ikke med på det kort, vi havde til test, hvilket man skal tage i betragtning, når man vurderer resultaterne. Den største fordel bortset fra prisen er, at VXL30 kan bruges i alle Amigaer, hvor 68000-CPU'en sidder i en sokkel. D.v.s. de fleste A500 og A2000. Kortet placeres nemlig i CPU'ens sokkel, hvorefter den originale CPU anbringes i en sokkel på kortet. Det lyder ret enkelt; men det kan godt give problemer p.g.a. CPU'ens mange ben og kortets størrelse.

Der kan ikke placeres ekstra RAM på selve kortet; men man kan købe et særligt RAM-kort, RAM-32 med op til 8 MB 32-bits RAM, som sættes sammen med VXL30-kortet.

Fremhæves skal her, at Betafon har lavet en glimrende dansk brugsanvisning til kortet.

Hastighed

Når man skal teste et accelerator-kort er begrebet hastighed selvfølgelig helt afgørende. Spørgsmålet er bare, hvad det er, vi måler hastigheden af? Er det rene beregninger, tilgang til RAM-lageret, output på skærmen eller diskette- og harddisk. Hastighedstilvæksten vil være nemlig helt forskellig på hvert enkelt område. Derfor er det noget vrøvl, hvis der i en annonce står, at et bestemt kort er 30 eller 40 gange hurtigere end en A500. Det kan måske gælde for rene beregninger; men i testen viste det sig f.eks. at hastigheden af diskettedrev er stort set upåvirket af acceleratorkort.

For at måle hastigheden lavede vi tre meget små og meget enkle programmer. Programmerne ligger på vores test-diskette, så enhver kan sammenligne med sin egen Amiga. Det første program beregner alle primtal mellem 0 og 1.000.000. Det viser især noget om tilgangs-tid til RAM-lageret.

Det andet program beregner først alle primtal mellem 0 og 100.000 og viser dem derefter på skærmen. her er hastigheden for skærmoutput afgørende. Det tredje program beregner og viser et enkelt fraktal-billede. Det viser lidt om, hvordan kortene klarer komplekse beregninger med decimaltal. Resultaterne fremgår af tabellen. Til sammenligning har vi prøvet med de forskellige original-Amigaer.

Når man ser på tabellen, er der et par ting, som umiddelbart falder i øjnene. Ved programmet, som beregner primtal, ligger de tre 040-kort klart i spidsen. Ikke engang A4000 kan følge med. Årsagen er den højere taktfrekvens, som kortene bruger. Man ser også, at hastighedsforøgelsen er meget stor. Kortene er over 30 gange hurtigere end A500.

Hvis de beregnede resultater også skal vises på skærmen, ser altting imidlertid anderledes ud. For det første er hastighedsforøgelsen meget mindre. Intet acc-kort klarer en fordobling i forhold til A500. Samtidig klarer de nye Amigaer sig virkelig godt. Selv A1200 med den "længsommere" 68020-CPU er hurtigere end alle 68040-kort. Forklaringen ligger i Amigaens opbygning. Alt hvad der skal ud på skærmen, styres af Denise og Agnus, og

deres hastighed påvirkes ikke af acc-kortene. Derimod giver det nye AGA-chipsæt en klar forbedring.

Med fraktal-programmet får vi igen større hastighedsforbedringer; men A1200 og VXL 30 klarer sig relativt dårligt. Det er der dog også en naturlig forklaring på, nemlig den manglende FPU.

Priser

Er andet afgørende punkt er sikkert prisen; men det er heller ikke helt enkelt. For det første leveres alle kort i flere forskellige udgaver. Taktfrekvens og RAM-størrelse kan variere, og kortet kan være med eller uden FPU.

Dertil kommer, at de nye Amigaer har bragt priserne i bevægelse. For et halvt år siden kostede alle 040-kort omkring 20.000 kr. Siden da er priserne til dels halveret. De vejledende udsalgspriser gælder simpelthen ikke længere. Derfor kan vi kun opfordre til at spørge flere forhandlere inden købet, der er store muligheder for, at gøre en god handel.

Konklusion

Om det kan betale sig, at købe et acc-kort, afhænger helt af, hvad man bruger sin Amiga til. Hvis man kun laver tekstbehandling, vil hastighedsforøgelsen være

uvæsentlig, og man må hellere investere i harddisk eller bedre tastatur. Er det DTP eller CAD, der er sagen, vil et acc-kort være en fordel; men det kommer ikke op på siden af A1200/4000. Når det drejer sig om opbygning af skærbilledet er AGA-sættet nemlig konkurrenceløst godt.

Acc-kortene ligger derimod foran, når det drejer sig om rene beregninger. I praksis kunne det f.eks. være raytracing. Til det kan en A2000 med 040-kort godt være bedre end en A4000. Derudover er kortene selvfølgelig interessante, hvis de er billige nok, og man i forvejen har en ældre Amiga med meget tilbehør.

Men hvilket acc-kort, skal man så købe? Hvis man ikke har en harddisk i forvejen, er den indbyggede SCSI-interface et stærkt argument for de to GVP-kort. Dels vil det sikkert alt i alt blive billigere, dels er man sikker på, at acc-kort og harddisk kan samarbejde bedst muligt. I min egen A2000 har jeg allerede en GVP-harddisk. Derfor ville jeg nok vælge Fusion-Forty. Men i den sidste ende afhænger det selvfølgelig af prisen, og det er som sagt et helt åbent spørgsmål for tiden.



Hastigheds-resultater

	Beregn-Primtal	Vis-Primtal	Fraktal
A500	41,70	330,32	317,10
A3000	4,34	242,38	54,66
A1200	10,80	151,88	120,39
A4000/40	1,75	110,76	21,66
GVP A530	2,74	211,56	45,68
VXL30	2,84	311,14	141,98
FusionForty	1,22	260,20	20,70
GVP G-Force 040	1,12	210,46	18,98
Progressive 040	1,24	262,70	23,76

BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMPUTER har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2-3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.
Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.
Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

DET ELEKTRONISKE PUSLESPIL

Har du nogensinde prøvet at lægge et puslespil, for derefter at finde ud af, at der mangler en brik? Løsningen hedder puslespil på computeren. Vi tester over tyve af slagsen.

Af Jakob Sloth og Christian Sparrevohn

Der er nu ikke noget bedre end et godt, gammeldags puslespil med et havnemotiv fra Milano. En masse blå brikker, kun adskilt fra hinanden af de ganske få forskelle, der gør, at de passer sammen på en, og kun en måde.

De fleste har perioder, hvor de lægger puslespil - men også lange perioder, hvor de ikke gør. Det er for tidskrævende og navnligt for pladskrævende, og løsningen er ofte en lille smule tilfældig - man er tit nødt til at prøve en lang række brikker, før den rigtige endelig klikker på plads.

Der har været gjort mange forsøg på at parre puslespillets enkelthed med noget mindre tilfældigt og mere handy, og det perfekte resultat har så afgjort været Rubiks-terningen. Nu kunne man pludselig få halve og hele timer til at gå med at vride og dreje, så de 26 klodser igen kom på plads. Her var ingen tilfældighed - det hele var streng matematik, mekanik - og logik.

Computeren det bedste værktøj

Logik! En størrelse som computer er verdensmestre til. Der er simpelthen ikke noget værktøj, der er bedre til at "forstå" er logisk regelsæt, for derefter at opstille en matematisk legeplads for folk med glæde for kombinatorik. Derfor har en af de ældste former for spil da også altid været "puzzle-games" - avancerede puslespil, der kan være meget forskellige, men som samlet udbræber en hyldest til kombinatorik og logik. Her er ingen action, her er ingen abstrakte gåder, der skal løses - her er spilleregler, og et mål der skal opfyldes.

Mange pusle-spil til computeren

Der er kommet mange, især af Tetris-skolen. Det vigtigste er sjældent udførelsen, måske snarere tværtimod. Grafikken må ger-

ne være sparsom - det vigtigste er nemlig selve mekanikken mellem puslespillets brikker. Forstår man den til fulde, kan man mestre spillet. Indtil det sidder fast, famler man lidt i blinde.

Et godt elektronisk puslespil er, det, der kombinerer simple regler med avancerede muligheder. Der kan f.eks. være brikker, der er simple geometriske former, der har simple regler for bevægelse, men som sat sammen giver uoverskuelige variationer af de simple regler. Det er det, der gør et spil som Klax så underholdende.

I den følgende artikel vil du støde på mange "puzzles" du ikke har hørt om før. Genrens problem har altid været et hæmmende image, der har gået ud på, at spillene er skrevet af bebrillede programmører med fedtet hår - og at spillerne er på samme måde, nemlig skolens matematikgenier. Det passer ikke. Alle mennesker kan lide at kombinere, og man behøver ikke at kunne matematik.

Under alle omstændigheder har det betydet, at der kommer færre og færre, men at der til gengæld også bliver lavet PD-versioner af spillene. Det vigtigste er jo ideen, og næsten ethvert af nedenstående spil kan kopieres af en programmør med lidt færdigheder i AMOS. Flere af spillene skal nok findes i tilbuds-kurvene hos din lokale softwareforhandler.

Men check før du køber. Et dårligt puslespil er simpelthen ikke værd at bruge penge på. Er de grundlæggende mekanismer ikke i orden, kan man godt glemme det. Og derfor har vi støvet følgende titler af, så DU også kan finde ud af, hvilke af dem, der mangler brikker - og hvilke der kommer til at koste dig mange timers søvn i fremtiden.



EN BRIK AD GANGEN-SPILLENE

I den følgende kategori finder du alle Tetris-spillene og Atomino. Grundprincippet er måske det mest simple i hele computer-spilsværden: Du får en brik, og skal passe den ind i den sammenhæng, der i forvejen er på skærmen. Pakker du ikke dine brikker så godt, at der er plads til alle nye, er spillet forbi. Men opfylder du betingelserne, vil de gamle brikker forsvinde og give plads til nye - og du kan spille i en uendelighed! Det betyder nu ikke, at det er helt let...til tider svarer det til at lægge et puslespil ved at lægge een for een - i tilfældig rækkefølge.

Tetris (Microsoft)

Hvis der skal peges eet spil ud, der mere end noget andet har forstået at odelægge hårdtarbejdende menneskers moral, må det være Tetris. Stort set alle kender det, og stort set alle har prøvet at spille det helt ud i de små nattemer - eller for den sags skyld det meste af en arbejdsdag på kontoret.

Spillet foregår i en "brønd", hvor brikkerne kommer dumptende een for een. Der er syv forskellige slags at vælge imellem, og du kan rykke og dreje den falden-

de brik, indtil den når bunden - eller nogen af de andre, der allerede ligger der. Det gælder om at undgå at lave for mange "huller" - for er der for mange af dem, forsvinder de gamle brikker ikke, men medfører, at dit byggeri arbejder sig højere og højere op. Når det toppen, er spillet forbi. I denne originale Tetris-udgave kan du, ligesom i mange senere, vælge at se den næste brik, der kommer. Det gør det lidt mindre tilfældigt, men giver som regel også færre point.

Mange firmaer har lavet Tetris-versioner, der oprindelig blev udtænkt af en russisk programmør. Og da ideen er så simpel, er der blevet lavet en masse PD-versioner med forskellige raffinementer, som f.eks. mulighed for at spille to på skærmen på samme tid. Flere har også fundet på at sætte ekstra forhindringer i vejen for spilleren, men der bryder med spillers ide.

Meget kan idag IKKE betale sig at købe Tetris - mange af PD-versionerne er langt bedre, og den bedste vi kender til, hedder Twintris (som iøvrigt var på DNC's forside-diskette i nr 5/93!). Men Tetris-ideen er måske den mest

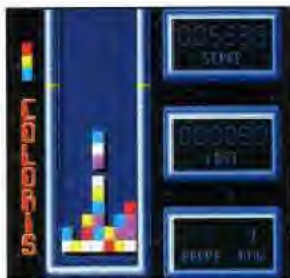
geniale nogensinde i computer-spillet spændende historie - kender du det ikke, gælder det om at få fat i det - ikke i morgen, men i dag!

OVERALL: 94%

Super Tetris (Spectrum Holobyte)

Spectrum Holobyte kunne godt se, at der var penge i Tetris. Derfor lavede de en opgraderet version, der indeholder ægte russisk grafik og lyd, samt nogle små sjove ændringer. I Super Tetris skal man nemlig arbejde sig nedefter, og fjerne de brikker, der ligger der i forvejen. Til det formål får man bl.a. bomber, når man har lavet en "linje". Dem kan man så bruge til at fjerne nogle af de brikker, man har anbragt forkert. Det er også muligt at få forskellige bonusser undervejs, der kan gøre spillet lettere, og vigtigst er her et rilsrud af brikker. Man har nemlig kun et vist antal brikker i Super Tetris, og man skal absolut holde tungen lige i munden. Det er et gennemført produkt, der bl.a. giver mulighed for at spille to mod eller mod hinanden - i samme "brønd", og det kan give mange sjove situationer. Men generelt bryder det med den smukke enkle ide, og selvom det er skægt, er det alligevel ikke helt så godt som det oprindelige.

OVERALL: 90%



af hinanden, forsvinder de nemlig.

Det lyder måske halvsvært, men i virkeligheden er det pæret. Nogen gange stiger tempoet lidt, men det bliver aldrig mere uoverskueligt end at man kan holde brønden ren for brikker i store dele af spillet. Coloris er simpelthen for dårligt gennemtænkt, og det er slet ikke noget for dig.

OVERALL: 34%

Block out (California Dreams)



Brikkerne falder stadig fra himlen i tilfældig rækkefølge... og i Block Out falder de ind i skærmen, ned

i et dybt hul. Før de geometrisk formede klodser rammer bunden bør du som altid flytte og vride dem, så de passer bedre ind i sprækkerne og forhåbentlig danner et ubrudt lag, der forsvinder i en sky af point. Til det formål kan du hamre på 10 forskellige taster. Ti.

Tetris i tre dimensioner er mere end én gang sværere end Tetris i to. Fire taster flytter brikken, mens seks andre roterer den frem og tilbage om x-, y- og z-akser. Hvis systemet lyder avanceret, er du helt med. Tasterne driller selv efter længere tids spil, og det er tit svært at se, hvordan brikkerne er formet, fordi de kun er tegnet med hvide streger.

Block Out formår ikke at tænde Tetris-ilden for alvor - på trods af tre forskellige sæt brikker og masser af parametre, der bare venter på at blive pillet ved. Spillet er lidt for indviklet, og grafikken er simpelthen ikke klar nok. (Lyden er bare mangelfuld).

OVERALL: 52%

Faces (Spectrum Holobyte)

I Faces regner det med fintsnitte- de hoveder af kendte og ukendte berømteder. Din opgave er at lave ansigter som dem du ser på gaden hver dag, dvs. nogle hvor næsen sidder over munden og et lille stykke under øjnene. Begynd med en hage, slut af med en pan-

de, og hele faset forsvinder sammen med nogle af de brikker, du sikkert har anbragt forkert tidligere.



Ansigtsgelen ser pæn ud, men den er ikke særlig sjov at deltage i. De skiveskærne pasfotos falder to ad gangen, og der er kun fem stakke at placere dem i. Derfor er man alt for tit tvunget til at ødelægge det for sig selv, og derfor er det umuligt at udvikle sublimme teknikker som i det originale Tetris. Faces kan du godt undvære.

OVERALL: 40%

Atomino (Psygnosis)

"Der er altså sådan et bræt, og så er der sådan nogle atomdimser, der falder ned i et nedløbsrør, og som du skal putte op på brættet, sådan at du laver sådan nogle molekylener, og der er lidt ligesom at lege med Lego. Nogle af atomdimserne kan kun hænge sammen med én anden atomdim, men nogle af de andre, de er vist nok gule, kan hænge sam-

Wordtris (Spectrum Holobyte)

Et skoleeksempel på hvordan den her slags IKKE skal gøres. Der falder bogstaver ned fra himlen, og med dem skal man danne engelske ord som i et Scrabble-spil. Kan man ikke umiddelbart danne et ord, ryger det ned i en slags buffer, og dukker så kun op til overfladen, hvis bogstaverne ovenover forsvinder. Problemet er imidlertid, at der også kan laves ord i bufferen og at spillet kan så mange ord, at man slet ikke kan forudsige handlingen. Det bliver rent tilfældigt, og man er ofte bare passiv og undrende tilskuertil, at en masse brikker forsvinder, fordi man pludselig startede en kædeproces, der faktisk dannede 7-8 ord. Spillet har sine lyspunkter og er flot lavet, men konceptet er en dødssejler.

OVERALL: 51%

Coloris (Ave Soft)

Der er heller ikke meget grin ved Coloris. Spillet ligger tæt op af Tetris, men istedet for brikker med forskellige former, er alle brikkerne ens: en aflang sag på tre felter, der hver har deres farve. Tricket er så at lægge den aflange brik et sted, så de tre felter kommer i nærheden af andre felter med samme farve. Kommer tre felter med samme farve ved siden

DE KLASSISKE PUSLESPIL

Sådan nogle har du nok prøvet før, ved spisebordet sammen med mor og far. Det klassiske puslespil indeholder hverken komplicerede regler eller smarte gimmicks. Der er frit valg i kassen med brikker, og så skal du ellers samle dem, så der dukker et eller andet billede frem; helst det på kassen, hvis der altså er en. I legetøjs-butikkerne fås de med alt fra 32 brikker (Bamse og Kylling) til 2500 (fortorvscafé i Paris), og du kan selv bestemme, om du vil lægge dem på tid.

Lægger du i stedet brikker på skærmen, skal computeren nok sørge for at agere stopur - helt af sig selv.

Lettrix (Software 2000)

Otte ensfarvede brikker med forskellige former, de tre importeret fra Tetris, spiller hovedrollerne i Lettrix. Uret begynder at tælle ned, så snart computeren afslører den ramme, du skal fylde med brikker. På de første baner er rammerne godt besat i forvejen, men senere hen må du selv fylde broderparten. Det er tit svært at få puslespillet til at gå op uden sorte huller i krogene, men du kan lægge, rotere og fjerne brikker så uhammet, du lyster, indtil det sidste sekund er



blæst væk fra urets LCD-ansigt.

50 gode baner med koder for hver femte, klar grafik og en rimelig melodi gør Lettrix til et fornøjeligt bekendtskab. Ikke andet end et simpelt puslespil, men udfordrende og veldesignet fra første til sidste C-kommando.

OVERALL: 81%

men med hele fire, og det gælder om at lave en molekylidms uden løse ender, for så forsvinder det hele, og så får du point."

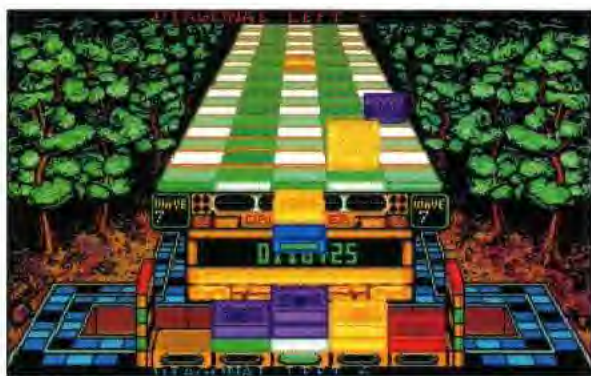
Sådan forklarede Albert Einstein konceptet bag Atomino kort før sin død, og han havde fuldstændig ret. Du kan vælge bare at spille løs, og så lade computeren skrue op for hastigheden efterhånden, eller du kan gå i gang med alle banerne og lede efter kodeord, så du ikke skal starte forfra hver gang. Begge dele er kedeligt.

Atomino er lidt for simpelt og lidt for tilfældigt til at stimulere andet end gabemuskelaturen, og hverken grafik eller lyd forstår at holde øjnene ved skærmen.

OVERALL: 32%

Klax (Tengen)

Ideen til Klax kommer faktisk fra en arcademaskine, og præsentationen er da også bedre end i de fleste spil af denne type. Handlingen er tydeligt inspireret af Tetris og Coloris: En samling kasser kommer hoppende hen af et transportbånd, og det er din opgave at sørge for, at de lander i de rigtige huller for enden af båndet. Hver kasse har nemlig en farve, og hvis den lander et sted, hvor den danner en lodret, vandret eller diagonal linje med andre kasser af samme type, forsvinder alle dem, der er med i linjen. Det kaldes en Klax. Særlige jokerskiver har mulighed for at indgå som en hvilken som helst farve, og kan derfor danne mange klax'er.



Klax er så afgjort et af de puzzle-spil, der er bedst skræuet sammen, og bedst programmeret. Hver bane sætter nye og sværere mål (lav 5 diagonale klax'er, lav 7

dobbel-klax'er) og der hele er en ganske kærkommen variant af Tetris.

OVERALL: 85%

ET OMVENDT PUSLESPIL

Nogen puzzle-spil er faktisk det direkte modsatte af et rigtigt puslespil - i stedet for selv at lægge brikkerne, er det snarere som om, man ændrer det billede, der lægges efter. Man er med andre ord kun med til at styre handlingen indirekte, og man manipulerer omgivelserne mere end at dirigere det, der egentlig sker.

Typisk er det, at man lægger rammerne fast, og så sætter handlingen igang - det gør, at spilene i denne handling ikke er det mindste tilfældige, men snarere kræver, at man er forudseende, og at man præcis ved, hvad de forskellige ting i spillet kan gøre. Er det uklart eller uoverskueligt, er konceptet død på forhånd.

The Incredible Machine (Sierra)

The Incredible Machine er helt klart et spil, der appellerer til opfindertypen. Hver bane består af en lang række remedier, såsom trampoliner, mus i løbehjul og bolde. Du får et mål ("Få bolden til venstre til at lande i kurven til højre", eller "Punkter de tre øverste balloner"), og ved at placere løse dele på bestemte steder i maskinen, skal du konstruere din maskine så godt, at målet bliver opfyldt, når maskinen startes. Er der noget galt, må du justere og finindstille indtil det hele kører som det skal, og du kan gå videre til næste bane. Der er snevejs af forskellige ting, heriblandt lyspærer, brændglas, snøre og cyklende aber, og det hele er meget morsomt, afvekslende - og temmeligt svært på de senere baner. Du får brug for alle dine Storm-P. talenter, og skulle du blive rigtig grebet, kan du i "Free-style"-mode lave din helt egen hypereffektive musefælde eller fluesmækker.

OVERALL: 88%

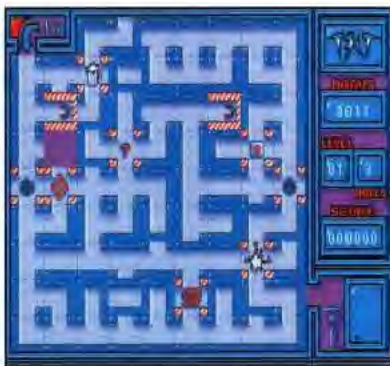
Bills Tomato Game (Psygnosis)

Vi fik desværre ikke anmeldt dette Psygnosis-spil, da det kom frem for ca. 4 måneder siden, men det hører afgjort også til i den mere skøre ende.

Tomaten Bill har det svært, og skal på den ene skærm efter den anden nå fra et sted til et andet. Men nu er tomater jo ikke det mest mobile, der findes, så Bill må have en hånd

med. Din rolle er derfor at anbringe ventilatorer og trampoliner, så Bill, når han bliver skudt afsted med et karapult-sæde, ved egen hjælp kan hoppe og blive blæst hen til sin destination. Det er ikke helt nemt, og hver bane skal prøves lidt for mange gange, indtil man kan forudse handlingsforløbet, når Bill bliver sendt afsted. Det hele ender meget nemt i ketchup, men Bill's Tomato Game er både underholdende og lidt frustrerende. Gudskelov følger der en lille pose Heinz tomatketchup, og så glider det lidt nemmere ned.

OVERALL: 78%



Tilt (Genias)

Det her er noget af det mest tåbelige, vi har set. Det er faktisk en slags flipperspil, men hvor banen ikke ligger fast, hvor flipperne ikke betyder ret meget, og hvor bolden ikke nødvendigvis falder ned. Baggrunden er nemlig delt op i en masse små stykker, som alle indeholder en lille del af en kuglebane - og alt efter hvordan du skubber dem rundt, vil kuglen så trille på bestemte måder. Der er selvfølgelig så et sted, hvor den skal havne, men det er alt for uoverskueligt og uovervejet. For baggrunden er bygget op som et af de kendte spil, hvor man har 15 felter og et tomt, som man så bruger til at rykke de andre med - problemet er bare, at du her har 60 felter, og mens kuglen drøner rundt i den ene ende, kæmper

du en brav kamp for at få huller derover uden at ødelægge for meget af det, du allerede har lavet. Det er som at skulle lave Rubiks-terminen i mørke, så hvorfor gør du ikke det istedet?

OVERALL: 25%



Logical (Rainbow Arts)

Logical er nydeligt lavet, flor sat sammen og med et rimeligt godt koncept. En strøm af kugler i forskellige farver kommer rullende, og du skal dreje en slags "opsamlingshjul", der kan gribe dem. I hvert hjul er der plads til fire kugler, og mellem hjulene er der baner, så en kugle kan trille over til et andet hjul. Målet er at få fire af samme farve i hvert hjul, og når det er sket tilstrækkelig mange gange, går du videre til en anden bane, hvor systemet af hjul er lidt mere kompliceret sat sammen.

Det lyder måske meget nemt, og det er det også i starten. Samtidig er lyd og grafik så godt lavet, at spillet har en mere umiddelbar appel end mange andre puzzle-spil. Men det holder ikke spilleren helt så godt fast. Man bliver for hurtigt træt af at sidde og dreje hjulene - kommer man først ind i en rutine er det nemlig let nok, og så er det ikke interessant at vente på, at computeren skal meddele, at man har lavet nok. Ellers god ide.

OVERALL: 73%

Locomotion (Kingsoft)

Rangerterrænet ses gennem en kredsende mages øjne, og jernbanesporene snor sig som kopulerende slanger mellem skiftespor og remisier. Med ujævne mellemrum ruller Matchbox-store godsvogne frem af remisernes mørke og ligeud efter skinnerne, kun stoppende for rødt lys. Hver godsvogn har en



destinationsseddel klistret på siden, og du skal sørge for, at varerne når frem til den rigtige remise i hel stand.

Du: rangermester, ikke togfører. Dit eneste våben er skiftesporene. Lykkes det dig at bringe et vist antal godsvogne i sikkerhed, før den tunge diesel eller ambulancerne slipper op, flyver mågen videre til næste rangerterræn. Efter nogen tids arbejde får du koder, så du ikke skal starte helt forfra, hver gang vognene iscenesætter deres egne actionfilm.

Og det gør de tit, for Locomotion kræver en sikker omend bleg hånd og fuld koncentration. Her er masser af udfordring, klar grafik og tagede lyde - og naturligvis en terrændesigner. **OVERALL: 87%**

Boston Bomb Club (Silmarils)

Det her må vist være Silmarils første titel, og det bærer også lidt præg af. Spillet er temmelig vanvittigt, og er tidsfordrivet i en mærkelig klub af gamle mænd med granatchok. De sen-



der nogle bomber ud på en bane, og forsøger at lade bomben med så mange pointbrikker som muligt, inden den bliver sendt til detonation. Du manipulerer de forskellige dele af banen ved at dreje dem eller ved at sætte små spæringer på, som ændrer bombens kurs, og i det store hele er det skægt. Der sker bare ikke helt nok, og det er ikke enkelt nok til virkelig at kunne fastholde interessen.

OVERALL: 74%

PILLESPIILLENE

Glem alt om brikker, der svæver ned fra det høje, eller brikker, der ligger i kassen og bare venter på at blive samlet op. I pillespillene er alle de medvirkende klodser med på brættet fra første sekund - de ligger bare forkeert, og din opgave er at rotere og sortere efter underlige regelsæt.

Rubiks' terning med alle de genstridige facetter i forskellige farver og rammen med de femten nummererede kvadrater, der skal skubbes i rigtig rækkefølge, er klassiske pillespil fra den virkelige verden. På den flimrende skærm er de digitale variationer overremaet noget nær uendelige.

Gem'x (Kaiko)

Bunker af farvede krystaller ligger til højre og venstre i computerens firkantede udsalgsvindue. Med din hjælp skal stakken til venstre springe ud i en troværdig kopi af stakken til højre. Krystallerne findes i fem farver, og hakkeordenen er klar. Rød er bedst, så grøn, blå, lilla, gul og til sidst tom luft. Et klik på en krystal sender den to pladser ned ad hakkeordenen, så blå for eksempel bliver til gul. Samtidig bliver krystallerne lige overover, nedenunder, til venstre og til højre rykket én farve ned.

Der er 416 baner, stopur, et begrænset antal træk, en ups-

knap og selvfølgelig masser af koder, så du ikke skal begynde ved Adam og Eva hver gang. Og a propos Eva: der er søde, usexede japanske piger og samlede lolitastemmer sammen med typisk arcade-musik fra start til slut. Gem'X er et solidt pillespil, bare man indtager det i beherskede doser. (Eller er lidt småpervers).

OVERALL: 76%



Devious Designs (Image Works)
Devious Designs er et meget flot og atypisk puzzle-spil. Ikke

mindst ved den kendsgerning, at det har en baggrundshistorie. En ond professor har lavet et apparat, der kan dele alting op i små kasser og skille det ad - og du skal nu rykke tingene på plads igen. Til den opgave er du blevet forhindret, og din mission er nu at rejse rundt i mini-størrelse og samle alt det, der er blevet skilt ad. Du kan skubbe eller bære brikkerne efter bestemte roller, og det overordnede mål på hver bane er at få fyldt skabelonen ud. Lykkes det, vil kasserne igen blive åbnet, og du kan se, hvad du

ikke må røre. Men hovedgenren er helt klar puzzle, og her er Devious Design så afgjort et af de bedste spil, vi har set.

OVERALL: 84%



Swap (Microids)

Skærmen er et mosaikgulv. Peg og klik, så bytter stenene plads, to og to. Hvis to ensfarvede sten rører hinanden, forsvinder de. Når mosaikgulvet er ryddet, har du vundet, og så kommer du tilbage til menuen. Her har du masser af håndtag at trække i. Bestem antallet af forskellige farver, vælg stenenes form, vend timeglasset og hyg dig med de sidste fem ikoner.

Swap er hyggeligt nok, når det virkelig regner, men man slukker altid ved første tegn på oplåring. Manglen på deciderede baner er et alvorligt handicap, og selv om grafikken er klar (og kedelig), er lydeffekterne skrækkelige - begge to.

OVERALL: 41%

The Power (Demonware)

"I've got the power" synger Snap i højitalerne. På skærmen foregår

Fortsættes side 55



Amiga Warehouse - Finlandsgade 25 - 8200 Århus N - Tlf 86166111

GVP verdens største udvikler af periferi udstyr til alle Amiga modeller, giver dig nu Mercedes kvalitet til Skoda pris!

FANG A1200 FPU, Ram, Zorro3

- Markedets hidtil hurtigste SCSI Controller & 32Bit Ram kort til A1200
- Sokkel til FPU, Fås også i 33MHz
- 8MB FAST Ram monteres direkte
- Intern montering = nul kabler & PSU



**0 FPU / 0 Ram / SCSI
2.195,00**
**33 MHz FPU / 4MB Ram /
SCSI controller
4.350,0**

JAWS A1200 40MHz 68030, FPU

- 40MHz 68EC030 processor
- Sokkel til 40 MHz FPU
- Mulighed for montering af op til 32MB FAST Ram direkte på kortet.
- Intern Montering = nul kabler & PSU



**40MHz 68EC030
40MHz FPU
Incl. 4 MB Ram
kun
5.495,0**

Interne Harddiske A1200/600

- 85 MB intern model
- Bruger A1200's Interne strømforsyning, d.v.s. ingen synlige kabler!
- Super Maxtor drev (15ms) incl. kabler vejledninger og installations



- diskette. (Faagstprep)
- Passer til den eksisterende AT/IDE Controller i din A600/1200
- Bevar garantien på din Amiga og få den installeret på vores værksted

2.995,00

GVP G-Lock Genlock

- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) indgang.
- Specielt kredsløb til special-effects.
- Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View.



3.950,00

**Distribution til forhandlere:
86167542**
(På telefonbestilling)

HARDDISKE:

Harddiske til A500 (også også ucc. kort):

- GVP HD500A HD 1M 1850,00
- GVP HD500A 40MB Harddisk 2895,00
- GVP HD500A 80MB Harddisk 3495,00
- GVP HD500A 120MB Harddisk 3895,00
- GVP HD500A 120MB Harddisk 4550,00
- GVP 50mm 1MB 350,00

Harddiske til A500/A1200:

- GVP 85MB AT/IDE intern Harddisk 2995,00

SCSI Controller til A1200:

- A12-Ext-SCSI: Kit, sok & kabler 495,00
- A12-SCSI Controller, uden RAM, uden FPU 2195,00

A12-SCSI Controller, 50MHz FPU, 4MB Ram - 4350,00

RAM MODULER:

Harddiske A2000:

- GVP HD200 Low SCSI Controller: 1095,00
- GVP HD200 40MB Harddisk 2595,00
- GVP HD200 80MB Harddisk 2995,00
- GVP HD200 120MB Harddisk 3395,00
- GVP HD200 213MB Harddisk 4950,00
- GVP HD200 540MB Harddisk 10295,00
- GVP 50mm 1MB 385,00

Combo Chip/4MB 60ms. RAM 1995,00

- Combo monteringskabel f. harddisk 295,00
- GVP 50mm 1MB 350,00
- GVP 50mm 2x4MB(60ms) 3895,00

ACCELERATOR KORT:

Ext. accelerator/HD kort til Amiga 500:

- GVP A500 Opgradering fra HD500A 3395,00
- GVP A500 40MHz 80MB 40MB 5180,00
- GVP A500 40MHz 80MB 40MB 5795,00
- GVP A500 40MHz 80MB 120MB 5195,00
- GVP A500 40MHz 80MB 213MB 6895,00
- GVP A500 40MHz 80MB 540MB 12895,00
- A500 Chip/4MB 60ms. RAM 1995,00

Acc. kort 68EC030 til A1200:

- A1200 Turbo+ uden FPU + 0MB RAM 3295,00
- A1200 Turbo+ uden FPU + 1MB RAM 3095,00
- A1200 Turbo+ FPU + 4MB RAM 5495,00

Acc. som til SCSI til Amiga 2000:

GVP 68030 kort 25MHz/1 MB Ram 4550,00

- GVP 68030 kort 25MHz/1 MB, 40MB HD 6895,00
- GVP 68030 kort 25MHz/1 MB, 80MB HD 7095,00
- GVP 68030 kort 25MHz/1 MB, 120MB HD 7495,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 6995,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 7750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 8150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 8550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 8950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 9350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 9750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 10150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 10550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 10950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 11350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 11750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 12150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 12550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 12950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 13350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 13750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 14150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 14550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 14950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 15350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 15750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 16150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 16550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 16950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 17350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 17750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 18150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 18550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 18950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 19350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 19750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 20150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 20550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 20950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 21350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 21750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 22150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 22550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 22950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 23350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 23750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 24150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 24550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 24950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 25350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 25750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 26150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 26550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 26950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 27350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 27750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 28150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 28550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 28950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 29350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 29750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 30150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 30550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 30950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 31350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 31750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 32150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 32550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 32950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 33350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 33750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 34150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 34550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 34950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 35350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 35750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 36150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 36550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 36950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 37350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 37750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 38150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 38550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 38950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 39350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 39750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 40150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 40550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 40950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 41350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 41750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 42150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 42550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 42950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 43350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 43750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 44150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 44550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 44950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 45350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 45750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 46150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 46550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 46950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 47350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 47750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 48150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 48550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 48950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 49350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 49750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 50150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 50550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 50950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 51350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 51750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 52150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 52550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 52950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 53350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 53750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 54150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 54550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 54950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 55350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 55750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 56150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 56550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 56950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 57350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 57750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 58150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 58550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 58950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 59350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 59750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 60150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 60550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 60950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 61350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 61750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 62150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 62550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 62950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 63350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 63750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 64150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 64550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 64950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 65350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 65750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 66150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 66550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 66950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 67350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 67750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 68150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 68550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 68950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 69350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 69750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 70150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 70550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 70950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 71350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 71750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 72150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 72550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 72950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 73350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 73750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 74150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 74550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 74950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 75350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 75750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 76150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 76550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 76950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 77350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 77750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 78150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 78550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 78950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 79350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 79750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 80150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 80550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 80950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 81350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 81750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 82150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 82550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 82950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 83350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 83750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 84150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 84550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 84950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 85350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 85750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 86150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 86550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 86950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 87350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 87750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 88150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 88550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 88950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 89350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 89750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 90150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 90550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 90950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 91350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 91750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 92150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 92550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 92950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 93350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 93750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 94150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 94550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 94950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 95350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 95750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 96150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 96550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 96950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 97350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 97750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 98150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 98550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 98950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 99350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 99750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 100150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 100550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 100950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 101350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 101750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 102150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 102550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 102950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 103350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 103750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 104150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 104550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 104950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 105350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 105750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 106150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 106550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 106950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 107350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 107750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 108150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 108550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 108950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 109350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 109750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 110150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 110550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 110950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 111350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 111750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 112150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 112550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 112950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 113350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 113750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 114150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 114550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 114950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 115350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 115750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 116150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 116550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 116950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 117350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 117750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 118150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 118550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 118950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 119350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 119750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 120150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 120550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 120950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 121350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 121750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 122150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 122550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 122950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 123350,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 123750,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 124150,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 124550,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 124950,00
- GVP 68030 kort 40MHz/4MB RAM 125350,00

NYE SPIL til forærrings priser!

Ring og meld dig ind i AW's MILLIONÆR KLUB. Så giver vi dig altid markedets bedste priser på de fedeste spil nyheder!!!

B17 Flying Fortress	285,-	Waxworks	269,-
Body Blows	209,-	Zool AGA	179,-
Chaos Engine	223,-		
Civilization	275,-		
Combat Air Patrol	269,-		
Desert Strike	265,-		
Gunship 2000	285,-		
Historyline 1914	299,-		
Humans	299,-		
Indy 4: Adventure Game	325,-		
KGB	265,-		
Legends of Valour	265,-		
Lemmings 2: Tribes	229,-		
Nick Faldo's golf	304,-		
Nigel Mansell AGA	229,-		
Pinball Fantasies	299,-		
Plan 9 Outer Space	219,-		
Premiere Manager	227,-		
Street Fighter 2	230,-		
Superfrog	213,-		
Walker	229,-		

Kommende nyheder

Alien 3
A.T.A.C
Apache
Crusaders of the dark savant
D-Day
Darkmere
Dogfight
Flashback
Int. Rugby Challenge
Legacy of Soracil
Make A Break
Space Hulk
Spelljammer

Bemærk: Vi fører også PC-spil

Ring og få vores nyeste

Kommende nyheder

Alien 3
 A.T.A.C
 Apache
 Crusaders of the dark savant
 D-Day
 Darkmere
 Dogfight
 Flashback
 Int. Rugby Challenge
 Legacy of Soracil
 Make A Break
 Space Hulk
 Spelljammer

Bemærk: VL fører også PC-spil

Ring og få
vores nyeste
geni katalog

Alle de gamle spil fra vores hylder skal væk!
Ring og hør om dit favorit spil er imellem.
Hanset førpris nu kun 150,-



AGIA Version

995.



Nyasia Version

695.

Selvølgelig behøver det ikke at gå så galt, men er uheldet alligevel ude, klarer vores autoriserede Commodore værksted enhver Amiga reparation. Ring og hør.

AMIGA WAREHOUSE
FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 8616 6111.

OMBYTNINGSVARE: Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 66 16 61 11 for yderligere oplysninger. Varen uden godkendelsesnummer (GNR#) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returretet inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter næjstg pris.

RETURVARER: Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tillægges der et beløb på op til 100% af varens salgspris for klargøring.

FORBEHOLD: Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrudt (plombering på forlænsende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

Amiga 1200

Amiga1200 er afløseren for de gamle Amiga serier. De nye AGA grafik chips (262.000 farver) bevirker, at Amiga 1200 er blevet endnu hurtigere at arbejde med. A1200 er fra starten forsynet med 2MB grafik hukommelse, og kan udvides med 8MB fastram oveni. Består af en 16MHz 68020 processor med option for coprocessor. Samtidig er AT/IDE harddisk controller monteret i alle modeller (også mulighed for fabriksmonteret harddisk).

3995,-



Pr. stk. 200.-

**Vi har selvfølgelig
masser af andre
varer på lager, sø-
ger du noget du
ikke lige kan finde
i vores annonce
så ring til os.**



Version 2.0

Introprijs: 4.444,-

☆ Amiga ☆

A600	2.795,-
A600/40HD	4.495,-
A1200	3.995,-
A1200/85HD	6.990,-
A4000/040	18.995,-
A4000/030	11.995,-
CBM 1940	2.695,-
CBM 1942	3.295,-

Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr. & By: _____
 Kn.nr.: _____ Tlf.: _____
 Betaling: ☐ Check ☐ Efterkrav

Produkt:	Ant.	Pris	Total
Kuponen sendes til:	8/03 DMC	Under/over 5kg	28,-/64,-
Amiga Warehouse		Værdi(over 3000 Kr)	(35,-)
Finlandsgade 25 , 8200 Århus N		Efterkrav 17 Kr	(17,-)
Tlf: 86166111 Fax: 86166102		Beløb ialt:	

Kupponen sendes til:

Amiga Warehouse
Finlandsgade 25, 8200 Århus N
Tlf: 86166111 Fax: 86166102

6703 ONC

Under/over 5kg	28.-/64.-
----------------	-----------

Værdifor 3000 Kr)	(35,-)
-------------------	--------

Effektivitativ 17 Kr	(17-)
----------------------	-------

Belgh Jalt



Et eksempel på den gode grafik i Desert Dream



3. pladsen i grafik-konkurrencen gik til Sauron/Static Bytes for billedet "Freak".



Cobra/EON klarer 2. pladsen hjem på en rigtig god ide!

Stort demo-

I påsken var der igen et stort internationalt demo party. Denne gang var det de norske grupper Crusaders og Exile der inviterede til The Gathering '93

Af Mads Pedersen

For andet år i træk blev den lille norske by Lillestrøm offer for en sand invasion af Amiga brugere fra det meste af Europa. Demogrupperne The Crusaders og Exile (PC) stod for arrangementet af The Gathering 1993, og de havde virkelig fået stablet et imponerende party på benene.

Mange besøgende

Sidste år var besøgstallet næsten 700, men i år mødte flere end 1500 demointeresserede op til TG'93 for at konkurrere om de største præmier nogensinde.

Crusaders havde allieret sig med Commodore Norge, og en række forhandlere af Amiga udstyr, der havde sponseret en masse præmier. Til gengæld havde de fået en stand hvorfra de solgte forskelligt udstyr til Amiga og PC.

Intro-konkurrencen

Reglerne for introkonkurrencen begrænsede, som sædvanlig, størrelsen af introerne. Denne gang var den maksimale længde 38Kb, men det forhindrede ikke deltagerne i at stille op med nogle af de bedste introer i lang tid. Som noget nyt var der også krav til introernes kompatibilitet. Introen skulle køre fejlfrit på alle Amigaer med kickstart 1.2/1.3/2.0 og en 68000, 68010, 68020 eller 68030 processor.

10 introer deltog i konkurrencen, og efter at alle demoerne var blevet vist stod det klart at kampen om førstepladsen ville komme til at stå mellem den engelske division af gruppen Lemon. og den danske afdeling af TRSI. Begge introer var fyldt med flotte rutiner, men Lemon's design var bedst. Resultatet blev en klar sejr

til Lemon., og Dan, der havde kodet introen, kunne rejse hjem til England med en Amiga 600HD i kufferten.

Musik-konkurrencen

Musikkonkurrencen er som regel en noget tam affære pga. af alt for dårlige lydforhold. Men ikke denne gang. Professionelle lydteknikere havde sørget for lyd i absolut topklasse, og det gjorde at musikkonkurrencen for en gangs skyld var værd at overvære.

Der var indleveret rigtig mange musikstykker til konkurrencen, så en jury havde udvalgt de 15 bedste stykker, der blev spillet i deres fulde længde.

Der var rigtigt mange gode kompositioner imellem, varierende i stilart fra Jazz og stille ballader til det vildeste techno, så det var næsten umuligt på forhånd at sige hvem vinderen ville blive.

Vinderen af 1. præmien, et 40 Mhz acceleratorkort, blev Vinnie fra gruppen Spaceballs med sin "Jammin' Cindy", et jazz-præget stykke musik, der bliver bedre jo flere gange man hører det. Nuke / Lemon. besatte 2. pladsen skarpt forfulgt af B.I.T. fra gruppen EON.

Grafik-konkurrencen

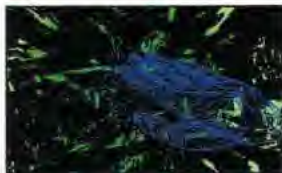
Igen havde en jury udvalgt de 15 bedste billeder, og de blev så vist på storskærmen.

Der var ikke færre end 7 billeder som var næsten lige gode, og det trak op til en meget spændende afgørelse. Vinderen blev Archmage fra gruppen Andromeda med "The Dryads", et teknisk meget flot billede, og førstepræmien på et ægte 24-bit grafik kort var fuldt fortjent. Cobra /

internationalt party



Title-billedet til "Speed", en helt igennem underlig demo.



Sim Productions er tydeligvis blevet inspireret af Virtual Reality sekvenserne i filmen The Lawnmower Man.



Desert Dream - En anderledes dot-rutine!

GRATIS DEMOER

I denne måned ligger følgende demoer på COM-BBS:

"Desert Dream" - Kefrens, "Speed" - Sim Productions, "Mobile" - Spaceballs, "The Official Eurochart 20" - Static Bytes.

Har du ikke et modem kan du også rekvirere dem på denne adresse, men så koster det lidt i administration:

Mads Pedersen
Skolegade 3, 8850 Bjerringbrn,
HUSK! Mark kvartier:
"DNC-DEMO"

Priser:
Demo 0 kr. (GRATIS!)
Disk-kopiering 15 kr/disk,
Forsendelse 5 kr.

EON med billedet "Pencil Dragon" og "Freak" tegnet af Sauron / Static Bytes besatte hhv. anden- og tredjepladsen.

Demo-konkurrencen

Demokonkurrencen var som sædvanlig den konkurrence som alle spændt ventede på, om med intet mindre end en Amiga 4000 som førstepræmie må man jo sige at motivationen skulle være i orden. På forhånd havde grupperne Spaceballs, Kefrens og Sim Productions bebudet at de ville stille med demoer til konkurrencen, så det tegnede til at blive meget spændende.

Og det var Danmark...

Da alle demoerne var blevet vist var der ingen tvivl om hvem der skulle have besvaret med at slæbe en Amiga 4000 med hjem. Den danske gruppe Kefrens' demo "Desert Dream" var simpelthen klasser over de nærmeste konkurrenter og sejren var fuldt fortjent.

Andenpladsen gik til den tyske gruppe Sim Productions med demoen "Speed", en demo som er mildest talt besynderlig. Demoen varer nøjagtigt 3 minutter og fylder ikke mindre end 3 (TRE!) disketter. Der er tale om en mærkelig kombination af animation og forudberegning, og der er tydeligvis henret inspirati-



The Dryads tegnet af Achmaga/Andromeda. Sådan vinder man en grafik-konkurrence!

on fra filmen The Lawnmower Man.

Trediepladsen gik, ikke overraskende, til Spaceballs for demoen "Mobile - Destination Unknown". Mobile er baseret på samme rutine som State of The Art, men alligevel er de to demoe meget forskellige. Mobile er en mere stille demo, og med et genialt stykke musik, lavet af Audio-monster fra gruppen Melon

Dezign, er der skabt en helt speciel stemning som gør demoen værdig til placeringen som nummer tre.

The Gathering 1993 var en af de bedste demokonferencer nogen sinde. Hele arrangementet virkede meget professionelt og gennemført, og omgivelserne var perfekte.

Vinderen af demo-konkurrencen - portræt

Gruppen Kefrens er langt fra en af scenens nye grupper, faktisk er de en af scenens ældste grupper og de har adskillige gode demoer bag sig. I midten af 1991 "døde" Kefrens, men i efteråret samme år gendannede nogle af de gamle medlemmer gruppen. Det var imidlertid manges opfattelse at det nye Kefrens ikke var det rigtige Kefrens fordi ikke alle de gamle medlemmer var med.

Det genopståede Kefrens har altså måttet kæmpe sig tilbage til toppen, og man må nok sige at det er lykkedes. Gruppen har udgivet 3 større demoer, der alle har vundet den demokonkurrence de deltog i.

"Desert Dream" er nok Kefrens' bedste demo til dato, og det siger ikke så lidt. Mange utroligt hurtige rutiner, god grafik og perfekt integration mellem demoen og lydsporet giver et meget godt helheds-indtryk. Dette er gjort nemmere af at Laxity, der har kodet de-

moen, også har lavet musikken, og selvom musikken i sig selv ikke er den bedste, glemmer man helt dette når man ser hvor godt den passer til demoen. Oven i dette design kommer nogle nye og revolutionerende rutiner som bl.a. fyldt-dot-vector, zoom af 16 farvers billede og en utrolig hurtig glenz-cirkel rutine. Til en god demo hører også god grafik, det havde Kefrens' grafiker R.W.O., der ligger nummer 3 på The Official Eurochart, leveret.

Til spørgsmålet om hvem der skulle have 4000'eren var svaret først at den skulle sælges, men da Vention, en af gruppens kodere, havde fået fingrene i "kassen" ville han ikke give den fra sig igen og nu bliver det ham der må leve med at have en A4000 til at kode gruppens næste demo "D.A.N.E." på.

Desert Dream fylder 2 disketter og kan køre på alle Amiga'er med 1 Mb RAM.

Amiga-Expo'93

Til de læsere, som ikke nåede at skaffe blot en enkelt af de attraktive Amiga-Expo-biletter (men også til alle de øvrige), har vi her lavet en lille stemningsrapport.

Af Thomas Ellegaard

Ja, så var det atter Amiga-Expo'93-tid, og vi sad og spillede med alle vore kære læsere (bl.a.). Ind imellem fik vi også tid til at skrive lidt til bladet på de nye Amiga-1200'ere, allervenligst udlånt af Commodore. På førstedagen (fredagen) var det rimeligt varmt, og vi sad alle og svedte, især Sparrevohn, da han var rimelig nervøs for, for en gangs skyld, at tabe i i 'Kick-Off' til de besøgende (men bare rolig kære læser, det blev til sejr på hele 6-0, 4-0, osv. så det så ikke umiddelbart ud til at han havde problemer.

De forskellige stande

Hovedsagligt blev der umiddelbart (altså udover 'Kick Off' og 'Sensible Soccer' med Kim Vilfort, læs om dette senere i artiklen) spillet 'The Chaos Engine' og 'Alien Breed 92', 2 megafede spil, som (blandt mange andre) i anledning af udstillingen, selvfølgelig kunne købes til spotpriser. Flere af vore læsere (bla. Carsten og Henrik) har udtrykt ønske om, at vi opretter en brevkasse, hvor netop du kan få hjælp i et spil, hvor du sidder fast. Såfremt dette er et udbredt ønske blandt vore læsere, vil vi naturligvis kraftigt overveje dette.

Men nu er der jo ikke kun spil, der blev solgt billigt på udstillingen. Også meget tilbehør kunne fås for en billig penge. Bla. kunne man købe det meget røste joystick 'Competition Pro Star' for blot omkring de 150 kr. (normalpris ca. 280 kr.).

Safe-Hex havde også en stand, hvor de selvfølgelig havde medbragt deres allernyeste viruskiller-disketter. Disse kunne anskaffes for den nette sum af 30 kr. pr. stk, hvilket nok var værd at overveje, hvis man synes man har haft underlige problemer med sin harddisk eller lign.

Vore læsere

Det umiddelbare indtryk af vore læsere var meget positivt. De fleste af dem var uhyre nysgerrige. Mange havde gode forslag til, hvordan bladet kunne forbedres, og kritik var der selvfølgelig også. En (Martin) synes eksempelvis, at demo-sektionen var særlig fed, men som han selv pointerede, kunne det måske skyldes, at han selv var (eller nærmere: havde været) aktiv indenfor demo-produktionen i Danmark. Hans gruppe var ikke så aktiv lige for tiden, hvorfor man ikke har hørt så meget til gruppen i bladet, men han synes dog, at 'Mads Pedersen', der jo som bekendt er bestyrer af demo-sektionen i

DNC, dækker demo-markedet på en ganske udmærket og tilfredsstillende måde

Fodboldspil

Ja, så kan vi jo ikke komme uden om det. Fodboldspil på storskærm. Efter i en halv times tid at være blevet trænet (læs: nedslaget) af den nogenlunde godt trænet Christian Sparrevohn på en computer på DNC's stand, blev Kim Vilfort nådeløst kaster op på scenen, hvor han blev konfronteret med de vilde horder af spillefreaks, der da 'sagens' kunne udspille Vilfort. Men, så nemt var det nu heller ikke: for selvom Vilfort ikke havde trænet så forfærdeligt meget, så gav han dog aldrig op. Selv når han tabte, eller fik uafgjort, var han stadig ved godt humør, og fortsatte fuldstændigt ufortrødent sin kamp mod overmagten (ligesom vi jo også kender ham fra landskampe). Kampene blev spillet med 'Sensible Soccer', som af de fleste anses for at være ALTERNATIVET (læs: AFLØSEREN) til 'Kick Off', men okay, det er selvfølgelig et spørgsmål om smag-er

Lørdagen

Der blev atter spillet videre på DNC's stand: Lørdagen stod på bla. 'Project-x' og 'Sensible Soccer'.

'Mads Pedersen' var endelig mødt op, hvor han viste alle sine nyeste (og en masse af sine noget gamle) demo'er for det interesserede publikum.

Der er tilsyneladende mange, der stadig interesserer sig for demo'er - der var ihvertfælde mange mennesker omkring ham hele tiden (måske skyldes det

hans nyindkøbte deodorant), deriblandt selvfølgelig også den førnævnte Martin (som var stor fan af Mads).

Idag var der også troppet repræsentanter (Erik Back og Jette) fra en enkelt Amiga-gruppe (fra Jylland) op, der forholdsvis billigt viste/solgte løs af deres produkter. Gruppen hedder 'PD-Data Klub' og var fuld af gåpåmod og entusiasme. For de interesserede er klubbens adresse at finde sidst i artiklen.

Lovrigt synd, at ikke flere grupper mødte frem, men lad os se, måske kommer de ved næste Expo. Den pågældende gruppe var ihvertfælde absolut et godt bidrag til udstillingen.

Claus Arwilk viste gladeligt (og med lidt skædfro) let modificerede billeder frem af især Kenneth Friberg. Man kan sige meget om dette forehavende, men en stor del af billederne var absolut bedre end originalbilledet (hvilket måske heller ikke siger særligt meget). Programmet var 'Morph-Plus', et program som vi har skrevet udførligt om her i bladet.

Kenneth tog sig af emnet kommunikation (modems, BBS'er osv.) hvor Jesper Kehlet og befandt sig, Aage Krogh Christoffersen tog sig af almene Amiga-spørgsmål og Torben Hammer af "kontoret", databasens tekstbehandling, spreadsheet osv. På den "anden side" af DNC's store redaktions-stand, sad musikeren Gert Sørensen med hele sit anlæg, sammen med Lars Jørgen Helbo, der svarede både på AMOS- og tekniske spørgsmål, samt Bo Jørgensen, der stod for vores afdeling om PD-software og multimedia (Scala).

Mads Pedersen besvarede demo-spørgsmål (og viste de nyeste på en stor TV-skærm), og klargjorde samtidigt DNC's forside-diskette, og på begge sider af standen sad så spil-redaktionen og udfordrede alle der turde



Der var tryk på Det Nye COMputers stand - der blev spillet, arbejdet og svaret på MANGE spørgsmål! Nederst fra venstre som nr. 2 er det Thomas Ellegaard, derefter en Martin der hjælper Mads Pedersen (ved siden af) med DNC's coverdisk.



En glad (og ung!) Amiga Expo-besøgende prøver de nyeste spil af - hov! Den unge fyr til venstre har vist spillet for meget...



Den "lunger" afdeling af DNC i et stille øjeblik - med Lars Jørgen Helbo (stående) flankeret af Jesper Kohlet og Claus Arwilk til venstre, og Kenneth Friberg til højre. Som nr. 3 fra bunden kan man lige skimte Marc Friis-Møller, der besvarede folks maskinkode-spørgsmål.

(Christian Sparrevohn, Søren Svendsen og Jakob Sloth - Marit havde halsbetændelse). I stedet trådte Thomas Ellegaard ind og spillede med.

Endelig var Marc Friis-Møller også tilstede, og besvarede spørgsmål om programmering i assembler.

Søndagen (sidstedagen)

Ja, alt skal have en ende, selv udstillinger. Næsten hele redaktionen sad og havde ondt i hæn-

derne af al det spilleri. Selv dem fra spilredaktionen havde problemer. Det skyldes naturligvis det store antal fremmødte læsere, der alle bare var helt vilde for at spille. Men, på trods af håndmelter, fortsatte vi ufortrødent med at spille, for det er utroligt svært at sige nej til sådan nogen rigtige Amigafanatikere. Vi havde den dag bl.a. lånt et eksemplar af spiller "Superfrog" fra K E Mathiesen og Bingo Foto, og der kan kun siges en ting om dette spil, og det er: KØB DET. Læs iverigt anmeldelsen i dette nummer.

På vej hjem

Efter at have pakket sammen, og ryddet op, gik jeg ud i hall'en, tog min jakke, og forsvandt stille og roligt ud foran Hotel Sheraton, hvor jeg i ro og fred nød den friske aftenluft. Mens den begyndende stjerneaftenhimmel tonede frem ovenover mig i flotte mørkeblålige nuancer, tænkte jeg over weekendens fantastiske begivenheder. Det var som om jeg havde afsløret endnu en lille del af universets gådefuldhed, var blevet den lille smule klogere, en oplevelse rigere. Måske var jeg lige netop på dette tidspunkt det mest lykkelige menneske i hele universet. Mens jeg sådan stod og filosoferede lidt, faldt mit blik tilfældigvis ned på planetaret.

Var dette nu virkelig også en tilfældighed, eller hvad? Jeg tog toget fra Vesterport og nordpå. Det var et af de nye næsten fuldstændige lydlose toge, med tønede ruder, og alting. Der havde været en fantastisk weekend, en der aldrig ville kunne genskabes. Det ville aldrig være det samme at sidde og spille derhjemme. Udstillingen havde haft sin helt egen atmosfære.

Da jeg slentrede det sidste stykke vej ned mod kollegiet, nød jeg atter den friske aftenluft. Fuglene kvirrede endnu, og en svag brise blæste i mit ansigt. Ellers var alt stille. Dette var nok det mest fredfyldte øjeblik i mit liv: Et øjeblik uden syntetiske lyde, uden flænsende laserskud. Jeg lagde mig træt i min seng, og faldt hurtigt i søvn. Klar til næste Expo...

DE GJORDE AMIGA EXPO '93 MULIG...

BMP, Berafon, Amiga Warehouse, NV Foto, SES, Interaction, EuroActiv, Commodore, Bingo Foto/K E LEG, Overgård Andersen, PD, Dataklub, SafeHex, Tele Ekspresen, Søren Mertz (køreskole-program), Kim Villfort, Marc Rieper, Uche Ukechukwu, Claus Nielsen, alle DNC-læsere der trådte op!

STRIKE COMMANDER

Action-Fly Simulator for IBM og IBM kompatibel PC min. 386 SX. Et spændende spil med en utrolig flot 3-D grafik.

Nyt spil
KUN

378,-

PC-SPIL NIKA-PRIS

TASK FORCE 378,-
INDIANA JONES ADV. 338,-
DAUGHTER OF SERP. 298,-
X-WING 378,-
LEMMINGS 2 319,-
THE LEGACY/T-SHIRT 338,-
DOGFIGHT 378,-
INCA 389,-
HISTORYLINE 1914 358,-
SPACE QUEST 3 319,-
COMMANCHE 399,-
EMPIRE DELUXE 399,-

AMIGA-SPIL NIKA-PRIS

CIVILIZATION 279,-
B17 FLYING FORTRE 309,-
INDIANA JONES ADV. 338,-
LEGENDS OF VALOUR 338,-
SENSIBLE SOCCER 238,-
LEMMINGS 2 238,-
KGB 278,-
DARKSEED 319,-
HISTORYLINE 1914 319,-
BODY BLOWS 219,-
ALIEN BREED 1992 99,-
SLEEPWALKER 278,-
SUPERFROG 219,-
PREMIERE MANAGER 189,-

MAC-SPIL NIKA-PRIS

KING QUEST 278,-
TEST DRIVE 2 219,-
L.S. LARRY 249,-
SPACE QUEST 4 278,-
RISE OF THE DRAG 249,-

WING COMMANDER

Det kendte rumspil, nu også til Amiga, der kræver al din kunnen og behændighed - med en fantastisk grafik.

Nyt til
Amiga
KUN

155,-

Vi forhandler også spil til Commodore 64 med flere...

Der tages forbehold mod tryk fejl

Ring/fax din bestilling på

86 43 72 87
DØGNET RUNDT

- ved afhentning: Levering fra dag til dag. Vi sender også gerne pr. efterkrav...

NIKA

Software

Vestergrave 3 · 8900 Randers

Danske bøger

... til Amiga

Amiga All Round	248,00
Amiga Maskinsprog	248,00
Amiga DOS	248,00
Amiga Tips & Triks	248,00
Amiga Grafik & Musik	298,00
Amiga Basic	298,00
C - for Begyndere	248,00
Amiga Ordbog	149,00
Tegne/Male	248,00
Amiga Hardware-udv.	125,00

... og til C64/C128

Hardwareudvidelse	39,00
Maskinsprog	39,00
Intern	39,00
Tips & Triks	39,00
C128 Førstebogen	39,00
Den store Floppybog	39,00
Peaks & Pokes	39,00
CP/M Øvelser	39,00

... samt mange engelske bøger, ring og spørg.

Vi sender porto frit ved forudbetaling eller efterkrav plus porto.

Sall Data
Borgergade 44
8450 Hammel
Giro 478 8729
Tlf. +Fax.: 86 96 51 33

AMIGA STÆRK NYHED

AMIGA 600 WILD!

Sæt m/Grand Prix - Pushover - Silly Putty Deluxe Paint III, Amiga katalog For pris 4.925,-

nu **2.995,-**

AMIGA 600-40 AMOK!

Sæt m/40MB HD, m/bl.a. Interspread, Interword, Interbase, Alphabudget, Paint samt 3 spil.

nu **4.495,-**

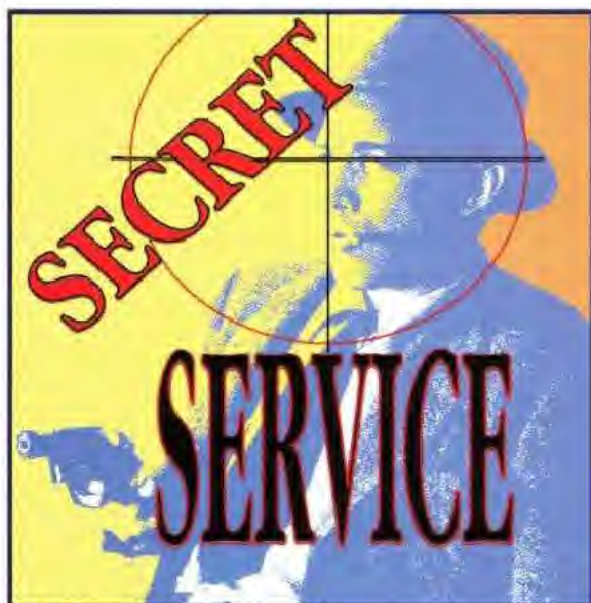
AMIGA 1200

incl. mus nu **3.995,-**

Disketter	AMIGA Diskdrev	Monitor
3 1/2" Floppy disketter 100% fejlfri 10 stk. kun kr. 45,- 100 stk. kun kr. 399,- Disketteboxe 3 1/2" 40 stk. kun kr. 39.95 100 stk. kun kr. 59.95	Amitech 3 1/2" diskdrev Silent Drive, "No Click" For 889,- kun kr. 699,-	Commodore 1084S Stereo Monitor, Løv. Incl. Amigakabel, kun kr. 2.399,-
Software Club	SEGA	Commodore PC
Bliv medlem af vores Software Club og opnå 15% rabat på spil	Master System II m/joystick og spil kun kr. 695,-	SL-386-25/80 Windows 3.1 DK & mus 2 MB ekstra-ikke monteret = 4 MB med SVGA monitor kun kr. 8.369,-

OLSEN FOTO

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørreløvej 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25



Velkommen til siderne, der giver dig et skub i sejrens retning

SWIBBLE DIBBLE

Her på redaktionen har brevet fra Michael Andersen, Ishøj givet en hel del hovedbrud. Der er nemlig ikke en eneste af os, der har hørt om et spil ved navn Swibble Dibble! Men skulle nogen af jer have problemer med det, er her de nødvendige koder:

Level 6: Enzo Ferrari	Level 11: Pitbull
Level 16: Guns N Roses	Level 21: Batman Rulez
Level 26: Metal Church	Level 31: Gummibaerli
Level 36: Teschno Bier	Level 41: Solibus
Level 46: Eichbaumpils	Level 51: Gameboysucks
Level 56: Hallo Lito	Level 61: Anjamaus
Level 66: Odin Høl Ihn	Level 71: Sperminator
Level 76: Tach Nana	Level 81: You Sexy MF

Ingen yderligere kommentarer

TURTLES II

Hvis du virkelig indrømmer, at du stadig spiller Turtles II, under vi dig gerne dette lille cheat fra Peter A Hou, Aalborg:

Hold "u"-tasten nede indtil den øverste del af skærmen bliver fyldt med energistriber - og du har uendelig energi. Men undgå pizzaerne, der nu bare frarøver dig din gudestatus.

DOJO DAN

Et hurtigt snydetrick fra Oliver Duckert

Bare skriv WOOLANDKID-KICKSBUTT mens du spiller, og der vil være evigt liv og superkræfter. Skift bane med F8

AD&D ROLLESPIL

Rene Christiansen fra Slagelse har fundet et trick, der gør SSI AD&D rollespillene noget nemmere. Trykker man på "j" efter at man har loadet sit spil eller befinder sig i en træningshall, vil der blive skrevet "Error. Training on", og så kan man træne sin helte, uanset antallet af hitpoints. Tricket virker med sikkerhed på Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades og Treasures of the Savage Frontier.

DARKSEED

Jesper og Martin fra Odense SØ sender os lidt hjælp til Darkseed. Vi er meget interesseret i at få resten af løsningen!

Det første du gør er at gå ud på badeværelset, hvor du skal tage en

hovedpinepille og et bad. Gå ind i det andet soveværelse og kig et par gange på den gamle frakke. Tag lånerkortet gå ned i Study og tag korrekt, der ligger på bordet. Kig på det, og du vil finde ud af, at der er en hemmelig udgang i rummet. Åben den og gå igen. Gå op af stigen og tag rebet. Gå nu ud af døren og du er i soveværelset. Husk at lade døren stå åben. Gå op på loftet og skub til den kiste, du finder der. Tag uret. Hvis det ringer på døren, skal du bare åbne.

Gå ud på balkonen og bind rebet fast til statuen. Gå ned i garagen og tag det brækjern, du finder. Gå hen og tag avisen, der ligger foran huset, læs den og gå ind igen. Gå op på loftet og brug brækjernet til at bryde kisten op med. Læs bogen. Er postmanden ikke kommet endnu, skal du gå ned og vente på ham. Gå hen til posthuset og giv lånerkortet til bibliotekaren, der vil fortælle dig hvor du skal finde bogen. Find den, læs den og tag også den hårnål, der ligger henne ved bibliotekaren. Gå hen til købmanden, betal ham og vælg den sidste flaske whiskey. Det skulle gerne ende med, at du får visitkortet fra din nabo Delbert. Tag en tur til kirkegården bag dit hus, find templet og brug oplysningen du fik fra biblioteksbogen til at åbne døren med (left, above, right). Gå ned i urnerummet og kig i den urne, der står på den nederste hyld til venstre. Gå nu hjem, og lås bornholmeruret op. Kig godt på navnepladen og husk at save!

Disk 5:

1=højre+fire
2=fire
3=fire
4=venstre
5=fire
6=ned+højre
7=op
8=op
9=højre+op
10=højre

Disk 6:

1=højre+op+fire
2=fire
3=fire+fire
4=ned+fire
5=fire
6=venstre

Disk 7:

1=højre+op
2=højre+højre
3=ned+venstre
4=ned+højre
5=fire+højre

DRAGONS LAIR III

Jakob Ø. Jensen fra Brabrand er en (tål)modig fyr, der fortjener al ære og respekt for at have gennemført Dragons Lair III. Vi bringer den fulde løsning:

Disk 1:	Disk 2:	Disk 3:	Disk 4:
1=op+fire	1=fire	1=fire	1=venstre
2=fire	2=venstre	2=venstre	2=fire
3=venstre	3=venstre	3=fire	3=op
4=fire	4=op+ned+fire	4=op+venstre	4=venstre
5=højre	5=højre	5=ned	
6=fire	6=højre		
7=venstre	7=højre		
8=op	8=ned+fire+ned		
9=venstre+ned			

SUPERFROG

Modstå fristelsen! Brug ikke disse koder! Vis du er en værdig spiller med ægte frølar!

Til dem, der ikke kunne lade være har Micky K. Christensen et par seks cifrede argumenter, for at pille den sidste rest af sjov ud af Superfrog.

World 1: Magic Woods	World 2: Spooky Castles	World 3: Fun Park
Level 1: 000000	Level 1: 392822	Level 1: 343522
Level 2: 234644	Level 2: 446364	Level 2: 882311
Level 3: 447464	Level 3: 984448	Level 3: 992334
Level 4: 747822	Level 4: 477444	Level 4: 091332

World 4: Ancient Level

Level 1: 467464
Level 2: 818234
Level 3: 182394
Level 4: 298383

World 5: Ice World

Level 1: 452234
Level 2: 984841
Level 3: 383772
Level 4: 093152

World 6: Space Level

Level 1: 387211
Level 2: 981122
Level 3: 017632
Level 4: 398112

Og endelig en relevant adresse til dem, der er velsignet med et Action Replay: C017CF

Det er en spilpræmie på vej til Mickey



STREETFIGHTER II

Rigtig mange læsere har sendt os disse tips til det, der blev kåret til "Årets Spil" ved det sidste ECTS-show.

Vil du gerne gøre det lidt nemmere for dig selv, bør du FØR du vælger din kriger sætte cursoren på

Blanka og langsomt skrive PATIENCE. Uanset hvilken fighter du nu vælger, kan han genoplade sin energi ved at trykke på F10.

Spiller I istedet 2, kunne det måske være en ide at skrive 7 KIDS - så er det nemlig muligt at vælge den samme slagsbror til begge spillere!

HISTORYLINE 1914-18

Ole Olsen fra Lille Skensved har tjent en spilpræmie ved at udtale at "hvis jeg kan gå rundt og have det godt med at have gennemført spillet, så skal I da også!" Tak.

- | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. Pulse | 2. Goose | 3. Sport | 4. Bimbo | 5. Tempo |
| 6. Baron | 7. Bummm | 8. Level | 9. Toxin | 10. Princ |
| 11. Clean | 12. Xenon | 13. Signs | 14. House | 15. Sigma |
| 16. Seven | 17. Zombi | 18. Moves | 19. Blade | 20. Zorro |
| 21. Stone | 22. Møsel | 23. Order | 24. Sodom | |

CURSE OF ENCHANTIA

Vi ville gerne have sendt en spilpræmie til indsenderen af denne løsning, men han glemte vist at skrive sit navn og adresse på brevet. Tak alligevel.

Du starter i en fangekælder med benene i vejret. Råb om hjælp, og lad fangevogteren komme ind og tabe nøglen. Når han er gået tager du den og låser lånekeerne op. Gå hen til stenen i høj-

re hjørne, og slå den i stykker. Tag clipsen. Du skal nu gå helt ned i h-e hjørne, hvor der ligger en skjult mønt. Tag den, og gå hen til døren. Brug clipsen til at dirke døren op.

Når du kommer ud skal du tage fiskebowlen, der står lige til højre for døren. Fortsæt mod venstre. Prøv at samle alle diamanterne og mønterne op på vejen - der ligger en skjult mønt bag boksen for enden af gangen.

Når du er kommet til enden,

skal du gå ud af døren og falde laaangt ned - ned til havbunden. Her har du brug for din fiskebowle, der skal bruges som dykermaske. Gå hen til den lille fisk til højre, og befri den. Tag mønten, der ligger ca. hvor fisken lå. Begynd at gå til venstre. Efter at du har gået lidt, kommer du til et hul. Det er hjemsted for en orm, du også får brug for. Gå hen til Mr. Fisch og giv ham ormen. Han giver dig til gengæld ilt.

Derefter skal du hen til skildpadden og de elektriske ål. Fisken du befriede vil komme med en lille musling, du med held kan give til skildpadden. Til gengæld bliver du hjulpet forbi de elektriske ål.

Nu skal du være beredt, hvis du ikke vil ende i en hajmave. Tag harpunen fra søgræsset og giv den store fisk, hvad den fortjener. Længere mod venstre finder du et dæksel. Brug din harpun til at lirke det op med.

I grotten skal du gå helt hen i den højre ende, og tage den busk, der gemmer sig bag en lille klippe. Gå over til den meget store sten i højre ende af grotten. Find den lille knap til venstre for stenen, og giv den et tryk. En ny åbning kommer til syne til venstre.

Det efterfølgende grottesystem virker måske meget stort, men

består ikke af andet end 5 grotter, 1 hovedindgang og 3 små gange.

Det første du skal gøre er at samle alle 18 sten op (tre forskellige størrelser) og give dem til stenhuggeren. Til gengæld giver han dig et stykke snor. Gå op til grotten med huller og tag skærmen med dig. Gå hen til grotten med planken og stenen. Læg planken tværs over stenen, og stil dig på den ene ende. Kast skærmen over på den anden ende af vippen og tag den lille magnet, der ligger foran dine fødder. Når du er hoppet ned fra klippen skal du binde snoren til magneten. Gå op i grotten med huller i væggen. Smid magneten gennem huller, og tag den lille rulle med ståltråd. Gå ud af grotten og gå over på den anden side af klippevæggen. Der kan du se en lykkemønt glimte. Tag mønten, og gå op i grotten med fire huller i væggen. Kig ind af hullerne nogle gange, og tag grenen. Sæt busken og grenen sammen med et noget underligt resultat.

Gå hen til det brune monster og spænd ståltråden ud mellem de to øskner. Når monsteret går igennem, vil et lille stykke kød blive siddende på tråden - det skal du også bruge. Bland det sammen med din løjerlige grenbusk. Gå ned til brønden, og kast din lykkemønt derned. En lille mand dukker op, og giver dig lov til at vælge mellem en kvinde, penge og en hjelm. Kedelige Brad skal vælge hjelmen.

Gå hen til stenskrederet og tag din nye hjelm på. Gå igennem.

Tag din "blanding" på hovedet og hop op igennem brønden. Du bliver hejst op til toppen og er tilbage til landjorden, hvor et stort monster giver dig et smækkys af den anden verden! Derefter løber det afsted igen.

Gå til højre, og tag den skjulte mønt bag stenen. Tag også den bag stenen i midten i billedet. Fortsæt af markvejen.

Når du kommer til bækken vil en sørøver dukke op, stærkt besluttet på at slå dig ihjel. Han snubler gudskelov på vejen, og du skal benytte lejligheden til at tage hans sværd og slå ham. Han vil forsvinde med et lille puf, og efterlader en pose penge bag sig.

Efter en mindre spadseretur kommer du til Frankys Foot, hvor du skal købe noget kød. Gå videre ind i centrum af byen, og gå hen til springvandet. Tag diamanten og mønten. Fortsæt lige ud og gå hen til manden med fårene. Gå til venstre og ind af den åbne d. Her møder du en troldmand, som skal have lidt af dine penge, til gengæld for at trylle dig i en hel anden verden (pushertypel). Når du er kommet til skranten, skal du gå forbi

GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE

Jonathan Løw fra Højbjerg vil gerne aflevere et par nyttige tips til alle manager-fans:

Start med Player Report og vælg de yngste spillere. Sæt dem på holdet, og så snart en af dine trainees bliver 17 år, skal han sælges til 20.000. Rekruter en ny spiller på, og se hvordan du tjener næsten en million på årsbasis.

Under "Discipline" er det smart at væge 2 uger for et gult kort og 5 uger for et rødt.

I din "Diary" skal du bestille træning hver anden dag, og bruge det meste af tiden på "Outdoor Game" og "Skills". Brug følgende kommentarer til dine spillere, uanset hvordan de har klarer sig i de første fem kampe: Congratulate, harsh word, express disapointment, praise. For Blackpools og Wrexhams vedkommende betyder det, at de ikke kan tabe de næste ti kampe!

Sørg altid for ikke at bruge mere end 500.000 på transfermarkedet, når der skal købes spillere ind. Har du en god scout vil han kunne finde en lige så god spiller, der er billigere.

Et andet smart trick kan bruges, hvis man efter en hel sæson med sit bestående hold ikke er på oprykkningskurs: Bare skift klub i den sidste spillerunde til et af de hold, der ligger i toppen!

musene og videre, indtil du finder nogle orange gummihandsker. Saml dem op og fortsæt til højre, indtil du kommer til en stor sten. Stop op lige før den, og skub til den, så du kan hoppe over til den anden side af slugten. <

Fortsæt mod højre indtil du kommer til fire blå knapper. Tryk på dem og se broen falde sig ud foran dine fødder. Fortæst til du støder på en robot. Skub også ham ud over skranten med gummihandskerne på.

Du kommer nu til et voldsomt stenskrud. Vent til der er fri bane og løb igennem. Saml den døde fugl op og tag den på hovedet (! - Red.) Vent lidt, og du har fået et fugleæg.

Fortsæt nu til du kommer til en slugt, hvor du ikke kan komme over ved egen hjælp. Kast fugleægget op i luften, og du har fri passage.

Den næste slugt skal forceres med rebet, der skal spændes fast og forceres med armgang. På den kommende væg står der "open sesame". Gå hen til den næste slugt op på "open sesame" - en ny grotte ligger åben for dig.

Her vil du møde en stor papegøje med en mand på skulderen. Gå hen og snak lidt med dem, og papegøjen vil trylle sig selv om til en tudse. Den forsvinder. Efter lidt tid befinder du dig i et skumtelt rum. Begiv dig hen til troldsmanden igen, og giv ham flere penge. Han vil give dig et

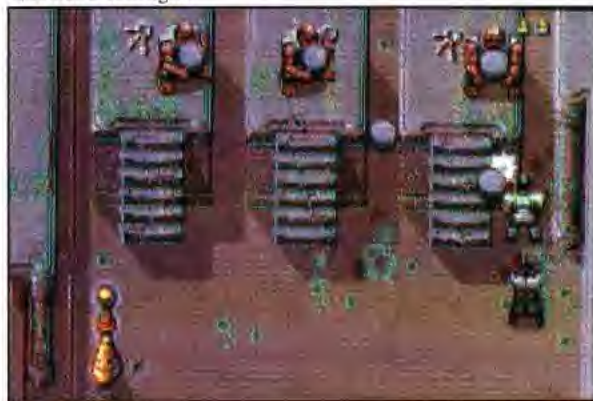
grisehoved til gengæld.

Gå tilbage til springvandet og fortsæt mod venstre, indtil du møder er af byvogterne. Han lader dig gerne gå forbi og så...<

Så hvad? Kunne nogen sende os resten af løsningen?

JOE & MAC CAVE-MAN NINJA

Lars Rossen fra Haderslev foreslår, at du skriver DOLOMITE SPRINT på highscore-listen.



CHAOS ENGINE

David Arnholm burde snart have en (endnu!) en spilpræmie for sin flittighed - denne gang med tips til den nyeste Bimap Brothers-klasse.

Level-koder:

World 2, level 1: 48XPPDV1KQH4

World 3, level 1: 1SCJ6Y4ZGLN3

World 4, level 1: VQ5X60K46VBV

Action Replay-koder

Penge Player 1: C223BF

Penge Player 2: C223E7

Special Player 1: C25B2E

Special Player 2: C25BA4

Våben-niveau Player 1: C25B29

HJÆLP!

Under denne overskrift vil vi hver måned bringe nødråb fra andre læsere, der sidder fast i et eller andet spil. Det er så op til resten af jer at ile hjælpende til:

Denne måned har Martin Hansen problemer i Indiana Jones & Last Crusade, nærmere bestemt ved skelethovedorgelet. Han har fem noder (et E, et højt F, to C'er og et højt D), men der er seks skelethoveder. Hvordan skal de spilles?

Stefan Hemmingsen fra Rødovre vil også gerne vide, hvordan han skal komme igennem bane 8 i Fireforce?

TAK TIL BL.A...

Ida Pharsen, Thorsø
Jonas Heide Bøgeløkken, Svendborg
Johnny Kristensen, Ebberup
Jørn B. Hougaard, Allingåbro
Christian S. Laustsen, Herning
Morten Sørensen, Hellerup

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:
Secret Service
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▶ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▶ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▶ Diskette med programseksempler kr. 76,- pr. disk (kun ved bestilling af kursus)
- ▶ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

NYHED
Vector-kursus
grafik/multidimensional
Ring og hør
Pris 398,-
incl. diskette

Sendes
ufrikeret

DataSkolen
betaler porten

MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevs pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Jeg betaler mit første brev således:

- ▶ Forudbetaling vedlagt på check
- ▶ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-
- ▶ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

DATASKOLEN

Postboks 62
+++ 309 +++
DK-2980 Kokkedal



eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye COMputer", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

* **FORNY** dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltag du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betalt dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltag automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltag måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året! Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMputer".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.



J A TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent



Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

TEKNIK BREVKASSE

Af Lars Jørgen Helbo

Formler?

Efter mange søvnløse nætter gik det op for mig, at jeg har et problem.

En af mine venner og jeg har lavet et Basic-program, som kan tegne linier, andengradspolynomier o.l. Problemet er, hvordan man kan indtaste en formel f.eks. $2 \times 1.2 \times y$ uden at gøre det i listen. Findes der en INPUT-kommando til formler? Hvis nej, hvordan gør man så?

Et helt andet spørgsmål er vedr. scannere. Når der tales om 200, 300 eller 400 dpi, hvad menes der så med det?

Søren Andresen
Tjørnehakken 31
6510 Gram

Du kan egentlig godt bruge den almindelige INPUT-kommando. Som parameter skal du så bruge en string-variabel. På den måde indtastes formelen som "tekst" d.v.s. en række ASCII-karakterer. Derefter må du så lade programmet analysere denne tekst tegn for tegn, og omsætte den til en rigtig formel. Her skal du bruge kommandoerne ASC og CHR\$. Der er lidt kompliceret; men det er nødvendigt.

Forkortelsen dpi står for "dots per inch", d.v.s. punkter/tomme, og dermed angives scannerens opløsning, jo højere dpi des bedre.

A.G.A. m.m.

Hej DNC, jeg har et par spørgsmål om AGA-chipsættet.

Kommer der nogensinde en AGA-version til A600? Bliver A600 udkonkurreret af A1200? Bliver det muligt, at putte Kickstart 3.0 og AGA ned i en A600? Sætter Commodore egentlig på A600, eller bare på A1200 og A4000? Kommer der et acc-kort til A600 og bliver det muligt, at udvide det med AGA-chipsættet?

Rasmus Allenheim
Humlevej 8
7800 Skive

Du vil åbenbart meget gerne have AGA i A600. Jeg tror bare ikke på det. Jeg har hørt, at det muligvis kommer til A2000; men i så fald bliver det en løsning, hvor stort set hele indmaden skal skiftes ud. Det betyder nok også, at det bliver for dyrt. Altså: Glem det!

Commodore sætter både på A600, A1200 og A4000; men til helt forskellige formål. Derfor vil A1200 heller ikke udkonkurrere A600. A600 er en ren spillecomputer, man taler om 90'ernes C64. A1200 er derimod 90'ernes A500, som kan bruges til meget andet end spil.

Basic på A600

Jeg er en ny Amiga600 ejer, der har nogle spørgsmål.

1. Hvordan kommer man ind i Amiga-Basic for at programmere? På C-64 tændte man bare brødkassen og startede.

2. Bruger man Workbench 2.05 eller mindre til at programmere med?

3. Kræves der specielle programmer, hvad hedder de, og hvor kan man få dem henne?

Tak for et rigtig godt blad.

Søren Christensen
Søhyvej 3
4270 Hong

Når man vil programmere i Basic, skal man bruge en interpreter. Det er et program, som oversætter Amiga-kommandoerne til computerens maskinsprog. På C64 lå dette program fast indbygget i computerens ROM-lager. På Amigaen skal det derimod startes fra diskette, som ethvert andet program. Tidligere lå Basic-interpretoren på Extras-disketten; men nu leverer Commodore sproget AReXX istedet for. Man kan dog stadig købe Amiga-Basic, spørg din forhand-

ler. I så fald skulle du dog overveje, at købe Amos istedet. Det er en anden og meget bedre Basic-variant. Det er derimod ligegyldigt, hvilken Workbench du har.

A1200?

Jeg sidder her med min A500 eller det vil sige, det gør jeg faktisk ikke, for jeg har lige solgt den. Så jeg overvejer, om jeg skal købe en ny computer, og hvad det skal være for en. Foreløbig er valget faldet på A1200, og dertil har jeg nogle spørgsmål.

1. Kan mit gamle software køre på Kickstart 3.0?

2. Virker min sampler under Kickstart 3.0?

3. Er der nogen fremtid i PCMCIA-kort?

4. Hvor længe varer det inden A1200 er forældet?

5. Hvilke fordele er der ved det nye AA-chipsæt?

Mads Groth
Ebbervvej 64
5631 Ebbstrup

1. Problemerne findes som sædvanlig mest ved ældre spil; men Commodore har lavet en liste med populære spil. Den viser, at 90% af alle fuldpris-spil udgivet efter 1990 virker. Som regel kan man iøvrigt gå ud fra, at programmer, der kører med ECS også kører med AGA.

2. Sandsynligvis ja.

3. Ja, helt bestemt.

4. Den første A500 kom i 1987, så kan du selv regne efter.

5. Større opløsninger og flere farver, hvis man har den rigtige monitor; men husk, at den koster lige så meget som computeren. Derudover bliver opbygningen af skærbilledet (f.eks. vinduer) væsentligt hurtigere.

Billedforvandling

Jeg læste i 1993 nr. 2 en artikel om et program, der hedder "MorphPlus". Jeg blev mere og

mere interesseret og tænkte på at købe programmet. Hvis jeg køber programmet, hvordan får jeg så billedet ind i det?

Kan jeg få billeder ind ved hjælp af et GenLock eller scanner? Og sidst men ikke mindst: Hvad kan et GenLock bruges til, andet end at se fjernsyn? Jeg synes desuden, at jeres blad er fedt ymer, og at I skriver sjove anmeldelser (specielt til lousy spil).

Casper Christensen

Det sidste er jeg helt enig i. Jeg har intet med spil at gøre; men jeg læser alle anmeldelser under 35%.

Billeder bringes ind i computeren med en scanner eller videodigitiser. Den første læser et papirbillede, den anden et videosignal. I den billige ende vil scanneren normalt give en større opløsning og digitiseren bedre farver.

Et GenLock-interface er noget helt andet. Interfaceet indsættes mellem computer og skærm og forbindes med en videokilde (f.eks. et kamera) og en videorecorder. Interfaceet mixer signalet fra computeren og signalet fra videokilden. Resultatet vises på skærmen og gemmes på videorecorderen. Det kan f.eks. bruges til at indlægge tekster (tegnet med DPaint) i ens egne videofilm. Men læg mærke til, at signalet fra videokilden aldrig kommer ind i computeren. Derfor kan det ikke bruges i denne sammenhæng.

Til sidst har vi et par "follow ups" til tidligere spørgsmål.

For et par gange siden, var der en der spurgte, om man kan finde Amigaen med en Walkie Talkie. Under Amiga Expo kom Lars Nielsen, Møllervangen 131, 5800 Nyborg og fortalte, at han gennem længere tid har arbejdet med sagen med godt resultat. Man skal bruge et særligt modem, som koster ca. 1200 kr. Interesserede kan iøvrigt få råd og vejledning ved at henvende sig til Lars på nævnte adresse.

I DNC nr. 3 spurgte Allan Christensen om tegneprogrammer. I den forbindelse kom et brev fra Kim Hansen, Åkandevej 26, 8600 Skanderborg. Han anbefaler PDraw og PPage 3.0, som han selv bruger til konstruktionstegninger; men vær opmærksom på, at der kræves mindst 2 MB RAM og helst en harddisk.

GAMEPLAY

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af ESCape, FunWare, Interactivision, Euro Power Pack, Betafon og diverse engelske og amerikanske softwarehuse.

INDEX

37	Chuck Rock 2: Son of Chuck
38	Exodus 3010
38	Human Racethe Jurassic levels

39	Superfrog
40	Serpent Isle
41	Desert Strike
42	Arabian Nights
42	Wayne Gretzky Hockey 3

43	Creatures
44	Michael Jordan in Flight
44	Sink or Swim
45	Dogfight
46	Shorties

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK Core Design

Set hos Funware
(42-424058) til 379,-

Chuck lagde sine behårede arme omkring Ophelia med overdreven forsigtighed. Hun gengældte omfavnel-

sen. Med en baret tommelfinger kærtegnede han hendes bløde ryg, og ingen sagde noget i lang tid. De stod bare der, tæt, afmægtigt druknende i hinandens øjne.

Da Chuck endelig åbnede munden, var hans stemme så blid, at den slet ikke passede til hans grove, pluskåbede ansigt.

"Ophelia?"

"Mmm... Hvad er der, Chuckie?"

"Jeg elsker dig."

"Der ved jeg da godt, din dumme mand."

Grove læber mødtes med fine, og to tunger fortsatte samtalen uden ord. Chuck trak Ophelia tættere ind til sig og følte sig lykkelig på den måde, man kun kan, hvis nuet er så stort, at man glemmer i morgen.

Så bankede det på døren.

Endnu en banken ringede i stuen, hårdere og hurtigere denne gang.

Chuck slap Ophelia og gik ud og lukkede op. Kort efter kom han tilbage med en lille bylt i armene. Hans øjne lyste, læberne var runder af et smil:

"Der var storken. Og lille junior her skal hedde Chuck ligesom mig."

"Selvfølgelig, Chuckie."

Helt ned i fars fodspor

Nogle måneder senere blev Chuck Rock bortført af Brick Jagger. Chuck Junior var for lille til at forstå hvorfor, men han savnede sin far, så i et ubemærket øjeblik greb han en kol-



le og sneg sig ud i verden for at redde hamkun iført ble, med et enkelt hår på hovedet og én eneste tand i guffen.

Hvis Junior havde vidst, hvad der ventede forude, var han sikkert blevet hjemme.

Men det gjorde han ikke.

Hvilket er heldigt nok for alle dem, der er vilde med rigtig gode platformspil. Set med en anmelders kyniske øjne byder Chuck Rock 2 kun på én nyskabelse i forhold til alle de andre hoppespil, men alle de gammelkendte ingredienser er blandet så fermt og med så meget sans for detaljen, at resultatet alligevel er helt uimodståeligt.

Overraskelsen kommer, når du hiver ned i joysticket. Chuck Junior dukker sig ikke, men klatter i stedet op på sin babyhøje kølle og holder med nød og næppe balancen deroppe, indtil joysticket centrerer på den anden side af skærmen. Den lille hulebaby ser virkelig sjov ud, når han står der og svajer med viftende arme, og "sjov" er kodeordet i Chuck Rock 2. Programmørerne har haft masser af gode ideer og samtidig selvdisciplin nok til ikke at gentage sig selv igen og igen. Junior slæber sin kølle gennem en lang række creme-scrolende baner, hvor han møder en lind strøm af underlige fjender. Aldrig mere end 2-3 ad gangen, og ofte færre, men aldrig for få, så man begynder at kede sig.

Her er skaldede mænd med levende parykker, her er surfer, her er bjergbønder med store blottesfrakker og mange andre typer, der alle ser sjove ud i hovedet, når de forlader skærmen efter et slag eller fire af Juniors kølle. Her er også flygtende fede mænd og vinkende hunde, der egentlig slet ikke burde dukke op på skærmen, men bare gør det hele lidt mere underholdende. Undervejs får Junior også lov til at ride på underlige dyr, for eksempel en uhyggeligt hurtig struds, en bjergged og en skildpadde. De obligatoriske store uhyrer, der selvfølgelig dukker op med jævne mellemrum, er originalt udtænkt, og to bonusbaner presser afvekslingen endnu højere op end højt.

En slurk fra flasken

Junior skal altid begynde helt forfra, når han har mistet sine tre livher eller hverken koder eller kredit. Til gengæld er der tre sværhedsgrader, og til gengæld bliver Junior ikke sat én pixel tilbage, når han skal have næste kløn op på skærmen.

Banerne er helt ens på "let", "normal" og "svær", og monstrene kan ikke holde til mere, bare fordi du sætter sværhedsgraden op. Til gengæld kan Junior holde til mindre.

Svage sjæle kan spille med en helt fuld energisutteflaske, mens de mest seje (og dumdristige) må nøjes med en tredjedel.

Hvad du end vælger, er der masser af udfordring, masser af afveksling og et minimum af frustration også på trods af de manglende koder. Et eller andet ved Chuck Rock 2 vil lime dig til skærmen, med mindre du er helt pixelfrigid. Jeg tror, det er det, de kalder kvalitet.

Jakob



AMIGA

1 mb

Kikstart 1.3 / 2.0

Ingen kan modstå Junior, når han trækker sin kølle ind på skærmen og er borte for sød og for flydende animation. Det samme gælder langt de fleste andre medvirkende i Chuck Rock 2, og til tonerne af glade, rolige melodier og stærke dædsræl kommer der hurtigt gang i køllen. Junior er nem at styre, og banerne er mange, ikke for lange, afvekslende og velgennemtænkte. Programmørerne af det her platformspil har haft masser af mental overskud og masser af tid til at finpudse deres kode og ideer. Eller også er de bare forbandet dygtige. Begge dele er et hit værd.

Grafik 92%
Lyd 91%
Gameplay 93%

OVERALL
92%

AMIGA 1200

Chuck Rock Junior slår nejagtig lige så smukt igennem her som på en standard-amiga.

EXODUS 3010 Demonware

Set hos Interactivision
(86-802700) til 419,-

Exodus 3010...movement of...
people...yeah...

Altså, hvem har ikke kendt den Bob Marley-klasse, der på bedste vis handler om, hvordan alle funktionerne på hver deres smukke kvindelige og holdbare op og rykke tilbage til... Afrika. Folkene bag Exodus, som ikke særlig høj grad deres rødder. De leder igennem en undskyldning for at have et computerprogram, som i hvert fald bedst som undskyldning, end som computer-spil. Exodus er i sig selv en paradoks, for det er 438, som der handler om jordens undergang. Hvor mange gange mere skal planeten (kloderen) Og hvor mange gange mere skal hele befolkningen evakueres?

Exodus tager sit udgangspunkt lige der, hvor de mange mil under mennesket, der må formodes at være i år 3010, er hopper ind i modskibet. De bliver alle sammen fræsset ned, og efterhånden bliver varmer op.

Exodus er i gang.

Exodus er et slags simulation. Spilleren skal dirigere alle aspekter i rumskibe, og skal først og fremmest sikre, at personerne overlever.

Exodus har masser af personer, der kan flyves op. Man kan se deres stats, og kan så "forbedre" dem ved at give dem et tilskud af et DNA-bånd. Herefter kan de sættes til at flyve små rumskibe eller at reparere det store moderskib. Men rumskibene skal også bygges.

Exodus handler om ressourcemangel, ressourcer. Fra starten er moderskibets beholdninger i enklede rumskibe, men på længere sigt skulle det gerne være muligt at tage ressourcer fra fjendtlige rumskibe og at udvinde mineraler fra de store asteroider, der driver gennem verdensrummet.

Exodus er bare ikke særlig konsekvent.

Exodus

Fra starten HAR man nemlig ingen rumskibe. Der er desværre ikke nogen i lastrummet, og man har ikke ressourcer til at bygge nogen. Gudskelov, svæver moderskibet rundt om en stor asteroider, der fortløbentlig rammer nogen af de lagringsenheder, der skal til.

Exodus mangler et utroligt. Den fortæller intet om spillet, intet om hvad de forskellige parabolaner, computere, skibe, lasere, missiler og sensorer man kan bygge rent faktisk skal bruges til.

Exodus bliver meget hurtigt meget kedeligt. Exodus har en selvdestruktionsmekanisme indbygget, der bliver aktiveret på mærkelige tidspunkter. Heldigvis er der bare slut, og man bliver ikke, hvad der egentlig sker.

Exodus bliver meget hurtigt spædt over hele rummet, også selvom der ikke er angrib fra fjendtlige rumskibe. Med lidt snød og en Action Replay FTK vi nemlig bygget små for-

neladende ikke ændret et punktum i koden. Hulemændene manoveres rundt en ad gangen i et landskab fyldt med stiger, huller og platforme. De kan stille sig oven på hinanden for at nå fjerne afsatser, finde reb og fire sig op og ned, springe stangspring med spyd, dræbe dinosaurer og andre hulemænd med de samme spyd og brænde buske af, hvis de finder en fælle. De kan også køre på ethjulede cykler. Faktisk opfører de sig næsten som rigtige sportslemmingerde begår bare ikke selvmord hele tiden. Hvis hulemændene når deres mål, for tiden er gået eller de allesammen er døde, får de koden til næste bane.

Der sikkert er kedeligt.

Hulemændene går nemlig ikke én eneste meter på egen hånd. Hvert eneste skridt skal gennem joysticket, og der er meget langt fra ide til handling, når man beslutter sig for at bygge en menneskestige i den anden ende af banen. Først den ene hulemand, så den anden hulemand, så den tredje og den fjerde...

Nu har jeg spillet en del fodbold, og det ville svare til at man afholdt en landskamp, hvor kun én spiller måtte bevæge sig ad gangen. Sådan en regel har jeg aldrig hørt om før, og jeg tror godt, jeg kan gette hvorfor.

Problemet var der i det originale Humanspil, men her er banerne langt mere omfattende fra starten, så det kræver frygtelig meget arbejde at gennemføre dem forholdsvis lidt omtanke. Når tidsbegrænsningen på 10 minutter er stram, og banen samtidig er simpel, er der noget galt.

I den originale Humans var systemet nyt og stadig lidt spændende, men nu synes jeg bare, at det er træls. Især fordi Mirage ikke har ret-

sværskibe, og kommer de i kamp, kan de styres med lasere og missiler. Så starter en lille flysimulator, hvor man skal finde fjenden og skyde ham.

Exodus er heller ikke nogen god flysimulator.

Exodus består desuden af en "laboratorie-skærm", hvor man selv kan forsøge at flikke nogle ting sammen, en "motor-skærm", hvor man kan skifte særlige motordeler ud, hvis de er blevet beskadigede og endelig en "hangar"-skærm, hvor man kan se hvor mange små rumskibe, man har på lager.

Exodus er et tysk produkt.

Exodus er navnet på en serie af spil, vi kan se bort fra i fremtiden.

Exodus er en sammentrækning af Exit-to-Dos.

Exodus 3010

Christian

Kilobit 1.37 2.0

Grafikken er en smule ensformig, eftersom spillets omfang er ret begrænset. Alle piloterne ligner hinanden og er ret kedelige at kigge på, men der er dog et pænt look over bl.a. de forskellige ressourcer. Lyden er en slags blød space-tech og er på et fåtalt. Exodus hænger ikke sammen, er kedeligt og lævrigt ikke værd at bruge mere spilleplads på.

Grafik:	74%
Lyd:	69%
Gameplay:	39%

AMIGA 1200
Desværre. Det virker upåklageligt.

OVERALL

41%

HUMAN RACETHE JURASSIC LEVELS Mirage

Der var engang en anmelder, der kæmpede en lang og frustrerende kamp mod den første linje i en anmeldelse. Han hed Jakob, og linjen havde næsten vundet. Dinosaurussen på æsken med "Human RaceThe Jurassic Levels" kiggede spottende op på ham fra sit umage leje på det ekstra drev, og disketterne med de 80 nye Humans-baner kradsede et ubehjælpsomt billede af de ja vu i hans tanker.

Så bankede det på døren.

"Kom ind," sukkede anmelderen præcis så højt, at det kunne høres ude på gangen.

Lemming Povlsen humpede indenfor, smilende.

Anmelderen lukkede vinduet, så den kendte sportslemming ikke skulle få gode ideer, og så fik han selv én.

"Lemming," sagde han, "i sidste nummer var det et menneske, der anmeldte Lemmings 2. Hvorfor ikke lade en lemming anmelde de her nye Humans-baner?"

"Ja, hvorfor ikke," svarede Lemming og lagde sin fodbold fra sig. Han stillede krykken op ad monitoren, før Jakob hjalp ham ned på kontorstolen med den løse rygstøtte. Så begyndte lemmingen at skrive:

De ekstra Humans-baner spilles på præcis samme måde som de originale, og der er tilsy-

et en eneste af de fejl, de burde have rettet. Styresystemet er stadig for rodet med for mange taster, hulemændene har stadig ikke fået ratoveret numre på maverne, og spillet loader stadig med en parodisk skærmstammen, der varer i over 5 minutter og ikke kan springes over. Humans var sjovt i starten, men jeg blev hurtigt mæt, og de her baner er alt for meget mere af det samme: arbejde, arbejde, arbejde og kun en lille smule mental udfordring.

Jakob lagde en spinkel hånd på Lemmings skulder.

"Tak, nu er det vist nok. Christian sagde, at den her anmeldelse ikke skulle være alt for lang, og nu er den allerede lidt for lang, Lemming."

En kort pause, så anmelderens stemme igen:

"Og du har ikke noget imod, at jeg sætter mit eget navn under din tekst, vel? Det er jo mig, der skal score kassen, Lemming."

Jakob

Grafikken er klar, for det meste flot og stilren, men der er ikke tegnet mange nye pixels siden den første Humans-ikke engang en ny titelskærm. Musikken og lydeffekterne er udmærkede, men ikke imponerende, sjovt nok præcis som i originalen.

De nye baner er nye, men heller ikke mere. Blev du træt af Humans, for du nåede igennem, skal du absolut holde dig fra dem, for alle de ting, du blev irriteret over, er her stadig, og de har taget vennerne med. Har du derimod lyst til mere, skal du købe banerne som datadiskette. Og vil du lære hulemændene at kende, bør du starte ved begyndelsen: Humans.

Grafik:	89%
Lyd:	78%
Gameplay:	38%

OVERALL

46%

SUPERFROG

Team 17

Set hos Interactivision
(86-802700) til 389,-



Amiga: Superfrog er fyldt med glade baggrunde, gemte bonuser og lynhurtige frøhop.

TRALLAAALLAAALLAAALAAA (Prinsen og prinsessen er glade i skoven, mens seks små blomster står og danser til Greensleaves' HUMPF! (heksen studerer misundelig de to elskende i sin krystalkugle, og beslutter sig for at gøre noget.) AAAAAARGGGH! (træet, der må afbøde den første fireball forbereder sig på møde sine rødder.) ZZAAPP! (den næste forbandelse bliver sendt afsted mod prinsen, der noget forvirret dukker ud af trækronen. Han kan intet gøre og...) KVÆK, KVÆK.

Jeg synes generelt at frøer i spilbranchen har gået rundt i alt for små sko hvilket vel egentlig er ret utroligt, når man tænker på de svømmeplader, de er udstyrede med. Men nej, ikke vores grønne, slimede ven, der ved nærmere eftersyn viser sig at være lidt af et bøllefro. For efter at have sat sig ned i nærheden af Sorgernes Flod, fuldstændig forladt af kæresteren (der ved nærmere overvejelse lod sig koste med af heksen), sker der pludselig noget. En afskyelig sodavand dukker op, og da vores ven alligevel ikke har noget at leve for, beslutter han sig for at knappe den op og hælde den ned. Og pludselig er alle eksistencielle overvejelser borte. Her havde han gået og overvejet, om han var et fuglefro, et blomsterfro eller måske snarere en chokoladefro. Ingen af delene: han er en Superfro, og nu skal han nok redde sin elskede, og blive prins igen. Egentlig ikke fordi han elsker sin elskede bare fordi han ved at frøer uden prinsesser til at kysse dem bliver ved med at være frøer og hvem vil være frø?

Om man forstår et kvæk

Så er spørgsmålet: hvad indebærer det helt præcis at være Superfrog?

For det første betyder det, at man bliver

udstyret med frølår, der ville få en sulten franskmænd til at snakke engelsk bare for at få en bid. Vores Superfro har en helt fantastisk springkræft, og når først han er lettet, kan en lille rød pynteklud, der kækt er bundet omkring halsen, bruges til at navigere med.

Og der bliver brug for både gode lærmuskler og pyntekluden. Fem levels venter, hvert med deres tema og hver med fire levels. Det er det gode gamle platformspil som Team 17 har fundet frem og støver afog alle de kendte ingredienser er med. For at komme igennem en bane skal Superfrog finde et vist antal mønter og skynde sig mod udgangen. For det er ikke nemt at være en lille fro i en stor brutal verden, hvor der lurer farer om hvert et hjørne.

Gudskelov kan vores Superfrog klare at blive ramt fire gange af de omvandrede monstre, før han mister et af sine liv. Hvis det derimod lykkes ham at finde sin ven Blop (et normalt navn for frøers venner!), har han pludselig et levende våben. Blop kan nemlig kastes i alle retninger, og kan dermed uskadeliggøre de fjender, der ikke dør af bare at blive hoppet på.

At Superfroksen vil til tops bliver understreget, når han først får vinger. Faktisk er det ikke meget mere end et par fjer, han binder til sine arme, men det fungerer godt nok, så længe han bare skal holde sig i luften. Superfrog kan meget vel være den mest mobile sprite nogensinde i et computerspil.

En lille bredmundet frø...

Superfroen nøjes nemlig ikke med at hoppe. Når han løber er det med et frækt glimt i øjet, tungen lige i munden og en kolossal fartman tror faktisk ikke på, at skærmen "kun" bevæger sig med 50 Hz, der er det optimale en

Amiga kan klare. I starten gør det ham svært at styre, men hurtigt løber og springer man rundt mellem de mange platforme, der er godt designet, godt udtænkt og godt udstyret med masser af bonuser og hemmelige rum.

Når der engang er lykkedes at komme igennem en bane med et overskud af tid og guldmonter, kommer muligheden for at sætte (næsten) det hele på spil. I en drilagtig enarmet tyveknaet kan man nemlig gamble de point væk, som man ellers stod til at få som bonus. Men ender de tre drilagtige hjul på den rigtige måde, er der mulighed for at vinde endnu større pointsummer, ekstrativ eller i bedste fald levelkoder. Vær forberedt på at frøer ikke har meget held, og at der kan gå mange spil, før man får den befriende kode, der betyder, at man aldrig behøver at spille den pågældende bane igen.

Så enkel og så underholdende er opskriften til et virkelig underholdende platformspil, der næsten klæder et hvilket som helst platformspil af til skindet. Helt sikkert er det i hvert fald, at Zool nærmest er en kalveknæet myre, og at Doodlebug virkelig er en mellemting mellem en krusedulle og en bug. Mod den slags insekter kan frøer i hvert fald sagtens klare sig, og Superfrog er en fro med slim på bryster. Udover at Superfrog bør blive det helt store hit på en lang række Amigaer, er der nok også svært at undgå, at vores langbenede ven bliver et sexsymbol blandt frøer. Kaj skal nok ikke regne med at få besøg af Andrea foreløbigt, og Kermit slipper endelig for Miss Piggy.

Christian



Amiga: Den altid glade Superfro tager sig et kig ud over landskabet til højre og venstre for der fjender.

AMIGA

1 mb Kikstart 1.3/2.0

Tre disketter: Den første med den sjoveste intro nogensinde på en Amiga-skærm: designet af Eric Schwartz, farvelysd og med virkelig gode samples. De to næste: Propper med utrolig glidende grafik, et nyt soundtrack for hver eneste level, masser af monstre, perfekt styring, bonuser en masse, den mest nuffede sprite nogensinde, mønter, æbler, pærer, bananer, enarmede tyveknaete og meget, meget mere. Erkend det: du kan ikke leve uden. Køb din fra idag. Om ikke for andet, så bare for den lille bonusbane ved navn Project F.

Grafik: 94%
Lyd: 89%
Gamplay: 93%

OVERALL
93%

AMIGA 1200

Superfrog springer hen over skærmen nøjagtig som på en standardcomputeren på et eller andet tidspunkt i fremtiden kommer en særlig AGA-fro.

ULTIMA VII PART 2 SERPENT ISLE

Origin/EOA
Set hos ESCape (31-396366)



Ultima-sagaen (computerverdenens svar på Dollars) har efterhånden kørt i 13 år, og i sidste afsnit af Den Uendelige Historie (første del af Ultima VII) forpurrede du den interdimensionelle ærkeskurk, The Guardians invasionsplan for fantasiriget Britannia (det er faktisk det, han hævner i Ultima Underworld 2). Samtidig jog du hans værste kumpan, Batlin, på flugt, og det viser sig at niddingen er rejst til en hidtil ukendt ø kaldet The Serpent Isle. Som i de syv foregående Ultima-spil, er det dig, der skal belejres med at rage andres kastanier ud af den ild, der oftest bliver til en større skovbrand. Derfor sender din gode ven, kong Lord British, dig og dit trofaste følge afsted for at undersøge sagen.

Slange Øen viser sig at være beboet af tidligere flygtninge fra Britannia. Efterhånden finder du ud af, at din komme er blevet forudsagt af den store Xenka, og der er et spær at du skal redde øen fra undergang. Man plages nemlig af krigeriske gobliner, mystiske stormvejr og sidst, men ikke mindst, af The Guardian og hans rakkerpakket med de bare ikke endnu. Det viser sig også, at i tidligere var beboet af nogle slangelignende væsener (deraf navnet), men de er forsvundet og har kun efterladt en håndfuld tomme "uriner".

Den første opgave består i at finde vennerne, da det første i oplever på øen, er det mystiske stormvejr, som teleporterer dem og alt jeres gode udstyr incl. de superseje +4000 Magic Broad-Swords m. opladelige batterier og barskab, væk!

Verden er lille, net?

Serpent Isle foregår i en enorm verden, der er både kompleks og realistisk. Vi taler dog ikke om Virtual Reality, med mindre du normalt render rundt og ser dig selv skråt fra oven, men om en livagtigt samfund, hvor folk passer deres daglige

gøremål, bor i hyggeligt indrettede huse og har familie, venner og fjender. Du kan åbne skuffer, skabe, dirke kister og læse op, gå på jagt og sove under åben himmel eller spise og overnatte på kro. De mange huse og bygninger i landet er Ja, der er næsten ingen grænser for at udfolde sig, og det hele styres ved hjælp af musenuden ikoner.

Bl.a. bl.a. bl.a. bl.a....

Samtale, der er der altover skyggende element i Serpent Isle, og stort set alle er villige til at tale med dig faktisk hælder de fleste flere kubikmeter vand ud af ørerne, for de kan tale om alt lige fra vejret over hverdagens problemer til livet, universet og alt det der. Det korte af det lange er, at du har mulighed for at vilde dig ind i et mastodontisk spind af kærlighedsintriger, slægtsfejder o.m.a. Nogle vil have dig til at løbe små ærinde for dem, mens andre bare vil have en at snakke med.

Slangeører, ugletænder og tudseklør

Selvfølgelig er der en fantastisk samling trylleformularer med, for hvad er et rollespil uden hokus-pokus? Der er dog på en noget alternativ måde, man laver kogleri, for hver formular skal nemlig mikses sammen af forskellige eksotiske ingredienser som f.eks. natsskygge, edderkoppespind eller alrunerød. De fleste af bestanddelene kan man købe hos enhver velassorteret magiker, men man kan ofte selv lave eller finde dem.

selvom det ikke just er nemt. Når du endelig finder din magibog, har du et komplet "Den Lille Magiker"-sæt.

Serpent Isle er et af de bedste rollespil jeg endnu har prøvet men mest fordi det har så massivt plot, mange "sub"-plots og en masse vedkommende personer. Hvis man ikke er så meget til tekst (som der må være adskillige megabytes af) og mangel på action, er dette nok et dårligt valg, men alt i alt er her dog et SOLID rollespil med underholdning til lang, lang tid fremover, så det fortjener alligevel et lille hit.

Søren



PC: En tur i kirke. Ultima 7, 2 udmarker sig ved at være et helt



PC: Selv en helt kan blive træt. Selv en Søren...



PC: Der er også mange flotte still-shots i Ultima 7 her er det selveste Lord British' slot.

PC

VGA MCGA	Sound Blaster PRO, Roland Ad Lib	2 mb	2.5 mb
-------------	--	------	--------

Desværre er der ikke sket så stor en teknisk udvikling fra første del, så spillet kan kaldes en revolution. Grafikken er dog stadigvæk temmelig detaljerig og flot, selvom den scroller noget hakkende. Musikstyrkerne er atmosfæriske, men Den komplekse Ultima-verden har desværre en bagside! Hastigheden er nemlig alta og omega, og en stor 386'er er minimum, med mindre du vil de af kedsomhed i ventetiden og man må heller ikke glemme detaljen nu fast. FEMOGTYVE MILLIONER bytes skal den have, plus yderligere 4 mb til savegames, værsgo' og sky!

Grafik: 82%
Lyd: 83%
Gameplay: 96%

OVERALL
89%

DESERT STRIKE

Electronic Arts

Set hos Interactivision (86-802700) til 419,-

De fleste af jer husker sikkert Golfkrigen. En lille rask eftermiddagsbegivenhed hvor Saddam fik bank, USA tømte de gamle våbenlagre, og retfærdigheden sejrede. Eller var det blot endnu et eksempel på: Kapitalistisk stormagt spiller med våbenarsenalet, for at sikre egne interesser (læs olie). Nå, der skal vi ikke afgøre her, nope, vi skal derimod se på, hvordan man kan tjene penge på småslag i Mellemøsten, og det er lige netop, hvad Electronic Arts har forsøgt her. Desert Strike handler, som i sikkert allerede har regnet ud efter den indledende smørre, om golfkrigen. Men frygt ikke fireburton-people dette er ikke et strategispil, du får ikke lagt Norman Schwarzkopfs tunge byrde over på dine skuldre. Nix, du får i stedet fornøjelsen af at side bag missilaftrækkeren i en af USA's rasejeste helikoptere. Frygt dog ej heller arcade-people, for dette er heller ikke nogen flysimulator, men et 3d-isometric-shoot'em up (se billedet, forklaring følger ikke).

Kill

Altså, du er den absolut bedste helikopterpilot i USA, med de absolut mest dyre Ray-Bans, og den absolut mest veldrejede body-



Amiga: På oversigtskortet får man en god fornemmelse af sine mål, forsyninger og landingspladser.



Amiga: Helikopteren panorerer over kamppladsen, og er klar til at besvare ethvert angreb fra fodfolk, tanks eller kanoner.



Amiga: Den onde diktator, der på alle måder lyder som en vis Saddam...

builderoy i et par Levis (Maritred.). Du skal "tyde op" i et lille olieland, der er blevet invaderet af et større olieland, som regeres af en gal diktator (vi nævner ingen navne, og det gør Electronic Arts joøvrigt heller ikke). For at smide de fremmede tropper ud af landet og genoprette freden, skal du gennemføre en række missioner, der igen består af en række delmissioner. Inden hver mission bliver du briefet ombord på den battlecruiser, der er din hjembase. Desværre, eller mærkeligt nok, kan man ikke tanke brændstof, eller lyde missiler på helikopteren fra denne battlecruiser. Måske sejlede de hjemmefra uden: "Yo pilots, nu må i sgu spare på benzinen, for vi skal helt til USA for at hente mere". Nej ammo og fuel skal findes på fjendens territorium, så flyveruten skal planlægges grundigt, ellers kunne man ende med at falde ned i det lokale sandkagebageri, og alle ved, at fængsler i Mellemøsten ikke ligefrem er kendt for deres luksuriøsitet.

Destroy

Til alt held er din helikopter udstyret med et overskueligt områdekort, hvor alle interessante ting er indtegnede, så det er let at tilrettelægge sin rundtur i ørkenland. Fjendelige våbenanlæg er naturligvis også placeret på kortet, hvilket er en stor fordel, desværre forsvinder nogle af disse optegnelser, efterhånden som man progresserer i spillet. Allerede under anden mission er det f.eks. en kæmpe overraskelse, hvor de irriterende luft-til-jord missiler er opstillet, lige pludselig er de der bare, og så er gode råd, hellere hurtige trigger-fingre, dyre. Dette kræver en forsigtig fremgangsmåde (læs: at man flyver langsomt), hvilket igen kræver meget brændstof, og resultatet bliver derfor ofte en helikopter for nedadgående. Til gengæld er din heli udstyret med hele tre forskellige ammunitionstyper, waouw, jeg troede, at USA's grej i Golfkrigen var noget af det mest avancerede digitale schiese, der nogensinde var set.

Terminate

Ok, øk, jeg indrømmer, at Desert Strike helikopteren er rimelig kvalificeret til at drive havoc, jeg er fuldkommen ravende vild med Hellfire-missilerne, men hvad f... nytter det, når man kun har NI.

Desert Strike lægger ganske forfærdelig meget op til, at man skal være sej. Så lad os dog for pokker være det. Jeg vil være all

mighty. Jeg vil havde 99 Hellfire-missiler, atomgenerator, powernukes Spøg til side, selvom man ikke ligefrem har 99 Hellfire's, så er Desert Strike egentlig et ganske fornujeligt spil, det er bare ikke et af den slags, man piller ned fra hylden med jævne mellemrum 5 år frem i tiden, eller et man spiller 14 dage i træk uden at hente smøger. Mere Strike, mindre Desert næste gang, thank you.

"Fellow Americans. We're gonna win"
Bush.

Marit

AMIGA

Lyden er faktisk ikke helt dum, det vil sige, de samplede eksplosioner etc. er ikke helt dumme. Prøv engang at koble Amigaen til stereo'en, og så bare volumen i bund. Til gengæld er introen ledsaget, af en af de mest platte hip hop-dance plagiatet jeg nogensinde har hørt. Når programmerne endelig putter dancetracks i deres spil, i stedet for de ordinære kedelige semi-digi-ogete melodier der plejer at pryde spillende, så gør det dog for pokker ordentligt. Her kan Electronic Arts virkelig lære noget af Bitmap Brothers nye Chaos Engine, om ikke andet så køb spillet bare for at få de medfølgende ravertracks. Nå tilbage til Desert Strike. Grafikken er anvendelig, den fungerer, men den er ikke noget at råbe hurra for. Desert Strike er da meget sjovt at spille, men jeg har altså prøvet det, der var sjovere. That's it. And that's that.

Grafik: 70%
Lyd: 80%
Gameplay: 74%

OVERALL

79%

VETOBOX

Marit, hvorfor? Hvordan kunne du? Hvad er der galt med det?

Kunne du ikke se, at Desert Strike er det mest underholdende actionspil, EA har lavet i mange, mange måneder? Forstod du ikke, at det netop forsøger at være strategisk, at der er andet i livet end action, smøger og alt sådan noget? Forstår du ikke at de fine campaigns er spændende, at udfordringen er perfekt, at der er masser af atmosfære og at en genial passwordfunktion giver spillet den helt rigtige sværhedsgrad? Glemte du ikke at fortælle andenpilots fortællinger og den perfekte præsentation? Skulle det ikke have været 88% og et hit isedet? Kan du virkelig bedre lide Lucky Strike end Desert Strike?

ARABIAN NIGHTS Krisalis

Hvis du af en eller anden grund hedder Sinbad Jnr. og arbejder som gartner for en tilsyneladende flink kalif, er der en overraskelse på vej. Hvis du samtidig er blevet forelsket i en lille figenblomst ved navn Laila og hver dag brug timer på at stirre op på hendes balkon alt imens ukrudtet skyder op mellem træerne på dig, er det godt nok noget af et tilfælde.

For i så fald er du med i det nyeste platformspil fra Krisalis og det er i grunden ikke det værste, man kan være ude for.

Naturligvis kan du ikke få Lailadertil mangler der simpelthen de nødvendige nuller bag på saldoen, og sultanen er en mand, der ikke bryder sig om nuller som dig.

Næh, man skulle være troldmandsom den onde Vizier, der også synes at Laila er et smækert siv i Nilen. Og så falder han naturligvis den nemme løsning: at tilkalde en demon fra de nederste områder af Underverden, få den til at hente Laila, tvinge hende til at gifte sig med ham og så iøvrigt på et eller andet tidspunkt give kaliffen et lille skub ud over kanten på et minaret. Indtil videre er planen strandet et sted mellem punkt to og tre - i hvert fald svæver Laila i disse sekunder over et sted i Mellemøsten til stor moro for alle på landjorden, der bare har en kraftig kikkert. Du, derimod, har ikke andet end kolde fængselsmure at kigge på, for som det gamle ord-sprog siger: Når der er problemer, skyder alle skylden på den unge gartner.

Sinbad som Almuliman

Det er nu ikke så svært at slippe udi cellen ligger nemlig en nøgle, og alt hvad vores lille helt behøver at gøre er at bukke sig efter den, og så ellers hoppe ud. Nu skal prinsessen reddes! Sinbad skal derfor hoppe sig igennem et typisk platformunivers med elevatorer, skjulte rum, ting at samle op og en masse trapper, der skal klatres op og ned af.



Amiga: Grafikken virker lidt primitiv, men den er effektiv. Her taler Sinbad med en gammel kvinde, der har lovet at strikke ham et flyvende tæppe.

Sinbad er en ambitiøs fyr med et stort tand-pastasmil, og skulle det ikke være nok, har han et lille sværd, der kan bruges til at beskære forskellige fjender med.

Men ikke alle Sinbad møder på sin færd er falske fakirer og besværlige beduinerrundt omkring i platformlandskabet er der masser af venner, der bare skal have et lille skub for at komme videre med deres tilværelser og til gengæld giver de dig et fodfast spark i den rigtige retning. På første bane møder Sinbad f.eks. en stakkels fange, der føler sig lidt ophængt i sine arme. Men desværre mangler det forløsende håndtag, der kan befrie den arme mand, så Sinbad må et andet sted købe en cobra fra en slangehammer og den cobra kan passende gøre det ud for håndtag. Til gengæld får Sinbad et sæt dirke, der kan åbne et par døre og lade ham hoppe videre.

Far, får får får?

Der er mange forskellige platformbaner, og selvom der altså er små puzzles, der skal løses, er der sjældent så mange brikker i dem, at man ikke kan gætte, hvordan tingene hænger sammen. Til gengæld, også som en kærkommen afveksling, skal Sinbad til tider op og flyve på et indregistreret tæppe af den flyvske slags, og der er der faktisk kommet et sjovt til-

le shoot-em-up ud af. Sinbad bliver nemlig angrebet af fakirer fra luftballoner, og får der med et beklagende "Maazaaaaah!" bliver slynget efter Sinbad fra katapulter på jorden. Så afgjort et højdepunkt.

Sinbad er afvekslende, men det må man til gengæld også kræve fra det. For der er ingen save-funktion, ingen password-funktion og ingen continues. Sinbad kan rammes fire gange, før han mister et af sine tre liv, og det sker meget nemt for den periode, der klassisk er lige efter man er blevet ramt, og hvor man er usårlig, er meget kort. Forbered dig på et miste et helt liv, hvis et monster rammer dig, og du styrter ned i et hul med pigge. Efterhånden som man har prøvet dem lidt bliver banerne betydeligt nemmere, og man kan nemt kæmpe sig frem til den bane, hvor man døde sidst. Men det tager lang tid, og en password-feature ville virkelig være Turkish Delight. Ellers er der ikke så meget at sige om Arabian Nights andet end at det er et af de sjovere platformspil, vi har spillet. Det er ikke teknisk perfekt, ej heller noget særligt, men det er afvekslende, handler ikke kun om at hoppe rundt, og er ikke så irriterende, at man har lyst til at spille det med turban på. Men Superfrog er nu bedre.

Christian

AMIGA

Trak Kikstart 1.3/2.0

Sinbad er en fin lille fyr, der er pænt animeret og skabt at kigge på, men at grafikken er af temmelig bløddet karakter, og formår ikke at være rigtig overbevisende. Helt katastrofal er den nu ikke.

Det samme kan med lidt god vilje siges om lyden, der skifter fra bane til bane kunne nu godt holde sig lidt mere til 1001 nats-eventyr-temaet. Men selve spillet er faktisk ganske skægt og afvekslende. Måske er det noget for dig.

Grafik: 74%
Lyd: 78%
Gameplay: 81%

OVERALL
78%

AMIGA 1200
Kører som på en standard-amiga.

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

**Bethesda
Softworks**

Set hos Interactivision
(86-802700) til 589,-

SVEN: Vi byder velkommen til Hørsholm skøjtehal, hvor kvældens ishockey-kamp står mellem Kings og Capitals. Kings har jo den legendariske Wayne Gretzky i deres stald, manden der har lagt navn til adskillige computerspil, men Capitals skal nu nok vise sig at være en værdig modstander i aften, eller hvad Jokum?

JOKUM: Det tror jeg bestemt, og der er jo

også mange, livlige tilskuere her i den pæne VGA-skøjtehal. Her fra hallens tag kan vi se det hele i fugleperspektiv, men lad os klatre ned i den varme kommentatorboks, hvor vi kan få et mere realistisk syn på tingene.

I kommentatorboksen

SVEN: Spillerne myldrer nu ind på banen - 5 på hvert hold plus målmand, og kampen skal til at begynde - dommeren er klar til at smide puc...

JOKUM: OG DER ER SCORET! Lampene lyser, hornet tuder og publikum jubler. Virkelig hurtigt af Capitals - i kampens allerførste minut. Her er ingen ko på isen.

SVEN: Puh! Gretzky har endnu ikke fået en skøjte til isen. Ok, dommeren er klar igen... Kampen er i gang.

JOKUM: Det er nogle flotte spilninger, han laver.

SVEN: Ja, søreme så. Heldigvis skal han ikke tænke på at sigte så præcist mod målet, når han skyder, det klarer den selv - SE hvor-



PC: Her vælger træneren de enkelte spillere ud. Wayne Gretzky III er i lige så høj grad som for-gængerne en skøn blanding af strategi og sports-action.

dan de kæmper om pucken.

SVEN: Det er heldigt for nybegy... UHA! UHA! Grov tackling der, af Gretzky, jeg tror han brugte sin stav lidt vel ivrigt... de begynder rent faktisk at slå.

JOKUM: Grumme sager, og publikum jubler, men dommeren griber ind... og det er to minutter i strafboksen til hver. Det lader til at

CREATURES Thalamus

Set hos ESCape
(31-396366) til 298,-

"Bare kom og tag plads i tidsmaskinen!"

Der er stadig enkelte tomme sæder oppe foran, og selv om I måske ikke ser så godt fra første og anden række, duer det altså ikke, at I bare står op nede bag. Turen bliver hård for både krop og sjæl, og I skulle nødig begynde at rasle rundt herinde... Forsikringen dækker ikke, så sid ned og spænd sikkerhedsbæltene, allesammen.

Kan I se årstallet oppe på skærmen? Ja, selvfølgelig kan I det: 1993. Vi skal cirka tre år tilbage, til 1990.

Er I klar?

Gods, så trykker jeg på knappen... Nu!

7777

Restriktet varer ikke ret mange sekunder længere, og billedet oppe på skærmen er allerede ved at tone ind. Hvis nogen af jer har fået det dårligt på turen, så strik en hånd ind under sædet. Poserne er der til det samme.

Spiller, I kan se på lærredet, hedder Creatures. Den lille, brune fyr med det store, brune hoved, de små lemmer og de enorme øjne hedder Clyde. Han styres med joysticket, og det er ham, der skyder nu. Har I fået øje på ham?

Clyde har en lang og kompliceret fortid, men hans opgave er enkel: han skal mod højre. Og nu hvor han begynder at gå, kan I godt se, at 1993 ligger et godt stykke inde i fremtiden fra her, hvor vi sidder.

Clyde går lige præcis så langsomt, at man tager sig i at skynde på ham hele tiden. Nu hopper han... Se hvor svævende han smyger sig igennem luften. Han kigger lige ud på os, ligegyldigt om han hopper eller vender mod højre eller venstre. Der er tale om præcis den samme figur, og det kan godt forvurre, for Cly-

de skyder selvfølgelig kun i den retning, han kigger i. Eller ikke kigger i alligevel. Forstår I?

Nu kommer der en skråning ind i billedet fra højre. Clyde går ind i den, han bestiger den ikke. Nu sidder han fast et lille stykke inde i græsset og kan ikke komme længere. Han må hoppe op ad bakken, præcis som en jubel-idiot. Læg mærke til, hvordan den lille fyr slet ikke står på græsset, men på nogle usynlige legoklodser, der ligger inde bagved og slet ikke flugter med det, I kan se med jeres egne øjne.

Clydes baner er lange, og de føles endnu længere, end de er, fordi de kun scroller i én retning. Nu prøver han at gå tilbage mod venstre for at samle den bonusting op, han glemte lige før. Det bemærkede de kvikke af jer sikkert... Clyde går på stedet, senår banen først er nullet én pixel mod højre, er der ingen mulighed for at få den til at rulle tilbage mod venstre. Bonustingen er tabt.

Den underlige hoppende vog, der kommer hen mod Clyde nu, er en af de fjender, han skal skyde. Nu fyrer han kanonen af. Og au. Og nu. Og nu...

Der døde dimsen endelig, efter alt for mange fuldræffere, synes I ikke. Langt de fleste slimting kan holde til uforholdsmæssig dårlig behandling, og det er ikke sjovt at stå og pumpe 20-30 skud af på den samme uberydelige fjende, før man kan komme videre det er bare træls. Hov! Der døde Clyde! I så godt, at han blev ramt for lidt siden, og anden gang er altså ulykkens gang. Mellemskærmen her kommer op hver gang, det er gået galt, men et enkelt tryk på skydeknappen bringer den næste af de fem Clydes på banen igen præcis hvor den forrige sidst havde fast grund under fødderne. Bare synd at mellemskærmen giver sådan et træls afbræk i spillet. Mens jeg har snakket, er Clyde næsten nået hen til enden af bane 1. Lidt ensformig og langstrakt, ikke? Banen er også mere ond og geme end egentlig udfordrende. Designerne har været lede, ikke kreative, men i rager lidt over 10 minutter at gennemføre, hvis man er god, og der er mange flere af samme slags, baner altså. Desværre er det ikke en eneste gode eller én eneste kredit, så når den sidste Clyde er væk, er det tilbage til start.

Men først er der busserne, der minder meget om de gode, gamle dage på Commodore 64. Husker I? Så vil I også synes om de flimrende bogstaver på mellemkærmen. De var på mode dengang for længe siden, hvor der kun var 16 farver.

Men det her er ikke gamle dage længere. Turen i tidsmaskinen er ved at være forbi, og jeg håber, I har haft en behagelig rejse. Nu trykker jeg på knappen igen: "

7777

Og hvad siger du?

Om det slet ikke er nogen gode ting i Creatures. Selvfølgelig er det det, ellers havde I nok siddet i den tomme stol ved siden af dig og grinede med. Våbnene er smarte og meget forskellige, Clyde mister dem ikke, når han dør, og de er nemme at skifte imellem. De er bare lidt spildt i et spil som Creatures, så jeg nævnte dem ikke i foredraget.

Og smut nu. Den næste hold gæster til tidsmaskinen venter allerede udenfor, og jeg skal have fundet nogle flere noter..."

Jakob

AMIGA

Clyde er ikke helt sød nok, og han er slet ikke animeret nok. Baggrundene og fjenderne er pæne på en lidt billig måde, der slet ikke imponerer, og musikken druloner konstant i en ploppende skydelyd, der heldigvis kan slås fra. Våbensystemet i Creatures er fint, men resten af spillet står slet ikke distancen i forhold til for eksempel Superfrog, Chuck Rock II, Lethal Weapon og Addams Family. Creatures er dæmt til en tilværelse på bunden af tilbudscurven. Eller skraldespandene.

Grafik 70%
Lyd 67%
Gameplay 32%

OVERSÅ
36%

COMMODORE 64

Da Creatures udkom i 1990 på den her maskine, skrev Christian en meget lang og meget rosende anmeldelse. Han står vistnok stadig ved de fleste af ordene (s'foll'ed).

gå Gretzky lidt på nerverne, at de er bagude.

HORN: Hoooonk!

JOKUM: Nå, kampen lader til at være slut. Den var god nok lidt kort, men det kan variere fra 8 til 80 minutter alt efter smag.

SVEN: Det kan det, Jokum, men lad os stille om til Pine-Død Danielsen, der har fået i træneren i omklædningsrummet. Pine, er du et?

I omklædningsrummet

PINE-DØD: Ja, og jeg står her i spillernes omklædningsrum for at beundre spillernes muskuløse kroppe, hmmm., hvor jeg har fået fat i træneren, Rækkard Møllær, og Rækkard: Hvordan er det at være træner?

RÆKKARD: Ja, den være en interessant arbejde. Ganske vist jeg normalt fodboldtræner være, men man skal jo prøve noget nyt.

PINE-DØD: Jeg har ikke kunnet undgå at lægge mærke til, at du står med et clip-board i hånden og en hockeystav i øret - hvorfor det?

RÆKKARD: Hvad siger du (PLOP)? Ah,

den er for lissom' at leve sig lidt mere ind i spillet. Nu er jeg jo fodboldtræner til davli' (i Davli!), men man skal være parat til at efteruddanne sig. Nå, men her i omklædningsrummet kan jeg bestemme alt, for jeg kan lægge slagplaner for spillerne, vælge hvem der skal være med og så videre, foretage udskiftninger - altsammen under svære taktiske overvejelser.

PINE-DØD: Nu har jeg selv spillet lidt hockey, så jeg bliver nødt til at spørge: Synes du, at dette er et godt bud på en hockeykamp? Jeg mener, det gik jo ikke så godt?

RÆKKARD: Ja, den må man sige, men jeg skal nok komme efter det med tiden, når jeg får over mig lidt mere i at spille. Jeg må nok sige, at jeg foretrækker joystick frem for mus.

Det gør det lidt nemmere at aflevere og styre.

PINE-DØD: Øh, joystick? Jeg er vist ikke rigtig med, men vi skal til at slutte her fra Hørsholm skøjtehal.

Søren

PC

			
VGA MCGA	Sound Master Random Access	2 mb	8 mb

WGH3 kan ses fra vinkler, overhead og en flat, skrå vinkel, hvor spillerne og publikum er pænt animeret. Det er på lydsiden at det glipper, selvom der er veldannede skøjte-mod-is-lyde og andre samlede effekter. De har nemlig en tendens til at knække over, og musikken er direkte dårlig. Der er et utal af forskellige parametre og options man kan stille på, og en masse hold at spille mod, også med en kammerat. Manualen er grundig og overskuelig, og der er da heldigvis et afsnit om reglerne. Du finder ikke et bedre bud på ishockey end Wayne Gretzky 3, og vil du prøve noget nyt, er dette sagen.

Grafik: 85%
Lyd: 70%
Gameplay: 76%

OVERSÅ
79%

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

ZCT Systems Group/EOA

Bag denne måske misvisende titel gemmer sig ikke en fysiksimulator bygget op omkring en dygtig luftskiffer eller endnu er tandbørstespil, men sportsunderholdning med den verdensberømte basketballspiller: Michael Jordan, mine damer og herrer to meter og træl. Det er åbenbart blevet mode at lave sportspil og koble det med en eller anden berømt sjuft, tænk blot på Nigel Mansells Grandprix og Archer McLeans Pool.

Fasten seatbelts, please

Basketballspil er på ingen måde noget nyt, men det er måden, som Jet-Jordan er udført på, der gør det til noget særligt. For det første er banen gengivet i vektografik, hvilket betyder at "kameraet" kan panorere rundt og give den bedste synsvinkel på banen. For det andet har man digitaliseret Michael 'Air' Jordan "In Action" v.h.a. et revolutionerende system, der kaldes VideoSim (du skal være imponeret nu!), og resultatet er blevet en forbløffende flot sammenblanding.

Fra programmørernes side har man valgt at fokusere på "3 on 3" basketball, der ligesom "1 on 1"-varianten kun udspilles på den ene banchalvdel. Du kan enten vælge at styre spilleren med bolden, eller nøjes med at være Michael Jordan gennem hele kampen. Det er en smagsag om man konstant vil være i kampens hede, eller om man foretrækker at blive i

de samme sko hele tiden personligt kan jeg bedst lide den sidste metode, der giver et noget større overblik over kampen, og gør det nemmere at være med i spillet.

This is your captain chewing

Afleveringer klæres med et tryk på den ene fire/museknap, og bolden er heldigvis selvøgende. Du skal heller ikke være alt for bekymret for, at boldøjet skeler lidt for meget når der skal scores: Jumbo Jordan & Co. finder nemlig selv ud af at skyde i den rigtige retning mod kurven, når man trykker på den anden knap. Ganske vist er han nå, ham Jordan, men du kommer ikke langt, hvis du tager på ego-trip med bolden. Sammenspil og smarte taktikker giver faktisk en væsentlig bedre række, da computerspillerne spiller ganske glimrende.

Hver gang der laves mål eller fejl, skifter bolden til modstanderen, og der er på tide at tænke lidt defensivt. Alle kneb, legale som ulovlige, er selvfølgelig til rådighed: Man kan lange ud efter modspilleren i håb om at stjæle bolden, stille sig i vejen eller hoppe op for at blokere eller gribe en bold. Ok, angreb er måske det bedste forsvar, men se hvor langt du kommer ved at ramme hovedet ind i maven på modstanderen ikke så langt vel?

Flight no. 747 cleared for landing

Jordanian Airlines er uden tvivl det bedste basketball spil der fås til PC (der er vist ikke så mange), for spilleglæde og action er flor kombineret. Jordan flyver faktisk. Desværre er der en anelse for lidt indhold i kurven ud over at dribble rundt og slam-dunk'e. Naturligvis bør et basketball spil lægge vægt på netop basketball (logik for trebakker), men efterhånden er standarden, at der en masse ekstra "udenoms", f.eks. i form af en managerdel som i Wayne Gretzky, NFL og andre, store amerikanske sportsspil. Jeg havde også gerne set lidt flere forskellige slags basketball og turneringer, og en to-spiller funktion havde nu heller ikke været i vejen.

Søren

PC

VGGA

Sound Blaster, Roland Ad Lib, Pro Audio Spectrum

2 mb

3,5 mb

Michael Jordan er flydende og detaljeret, når han suver gennem luften med kurs mod kurven, og ligeledes er alle de andre digitaliserede spillere. For dem med VGGA-kort kan man spille i 640x400-opløsning, og så er der virkelig noget ved dataforbruget, at din pc'er har mange kranter. Sound Blaster giver dig et jublende publikum og en Michael Jordan, der KONSTANT træder i det ved hovedrystende af fortælle dig, hvor dårligt du klarer dig.

Grafik:	85%
Lyd:	84%
Gameplay:	74%

OVERALL 77%

SINK OR SWIM

Zeppelin Premier

Set hos ESCape
(31-396366) til 298,-

De er ikke lem minger, men de er næsten lige så dumme. Passagererne ombord på SS Lucifer farer forvildede rundt på 60 forskellige baner, mens iskoldt vand strømmer ind gennem en langstrakt flænge i skroget.

Et skamferet isbjerg spættet af flager af rød maling flyder videre gennem natten, og SS Lucifer begynder langsomt at få slagside. I balsalen vælter nodelastiverne med en skramlende lyd, men ingen rejser dem igen. Orkesteret sidder frysende i den første af skibets redningsbåde, allerede på vej væk.

Et periskop kløver vandet med kurs mod SS Lucifer, og en miniubåd lægger til ved den skrammede skibsside. En mand klatter ombord på det synkende skib.

Hans navn er Kevin Codner, og han adlyder kun dit joystick.

Som en anden filmhelt springer Kevin fra platform til platform, mens han river sig i håret og prøver at finde ud af, hvordan han gelejder passagerne ud af nødlugen. Selv er de så panikslagne, at de slet ikke kan tænke eller

adlyde en ordre for den sags skyld. Blandet af frygt klatter de op ad den første den bedste stige og kaster sig ud over den første den bedste afgrund, hvis de er så heldige at finde en. I modsætning til lemminger kan de heldigvis tale at falde lige så langt, det skal være.

Men de skal nok dø alligevel, hvis ikke Kevin gør noget.

Han har sine bomber, og han går kun i panik, hvis du gør det. Ellers er han travlt optaget af at mingele med transportbånd og pakkasser, så passagererne slipper med livet i beholdtrods alt.

Bomberne sprænger låste døre og andre forhindreder, der spærter vejen for de dumme små. Håndtagene kontrollerer elevatorer og transportbånd, der både kan sende passagererne på ret kurs og flytte rundt på genstridige pakkasser. Kranen tjener samme formål, og med den kan Kevin fylde ubelejlige huller i platformene og blokere for syrebade og knitrende elskabe. En solid gang tape lapper utætte dampbrøvs Kevin altså tør klatter rundt på undersiden af rørene med hovedet nedadmen mod knusemaskinerne hjælper inden tricks. Her er man hurtig og præciserer flad.

Kevin har ikke noget ur at kæmpe mod, og han har for det meste god tid (og tre liv) til at ud tænke en flugtplan. En sjælden gang gør passagererne dog deres entré i kritiske omgivelser, og flere af banerne oversvømmes lige så langsomt af havvand.

15 sekunders luft er alt, hvad Kevin har i sine iltflasker, og det er 15 sekunder mere end

hver af passagererne. De plasker lidt rundt i isvandet, og så dør de, hvis Kevin ikke smider en gummiflåde eller nogle jet-dyser ud til dem.

Når et vist antal passagerer er i sikkerhed, glider helledøren op. Den bringer Kevin videre i programmet og udstyrer ham med en kode, så han ikke behøver at klare hver bane mere end én gang.

60 udfordringer af voksende sværhedsgrad er ikke så mange, som man umiddelbart skulle tro. Banerne er veldesignede og ret udfordrende, men ingen af dem er så vanvittigt store og komplicerede, at man taber modet og slukker computeren. Man hygger sig, tænker, udfører, skriver koder ned. Og så er der pludselig ikke flere passagerer at redde, selv om man næsten lige er begyndt.

Jakob

AMIGA

Kevin Codner er en sjov, lille sprite, men han bevæger sig på en lidt billig måde. Det samme gælder for passagererne og al den anden grafik i Sink or Swim, men det vænner man sig hurtigt til. Effekterne er tilpas boblende og metaliske, men heller ikke mere. Til gengæld tænder spillet hurtigt lemning-feberen, og så går det vilde ræs mod bane 60, som desværre alt for hurtigt er nået.

Sink or Swim er lige en diskette for lille til at fortjene et hit.

Grafik:	73%
Lyd:	76%
Gameplay:	89%

OVERALL 86%

PC

Magnetkraner og gummibåde hærger også denne maskine.

44

DOGFIGHT

Microprose

Jones lod sine barkedede næver glide ned i de sorte flyhandsker. Endnu en mission ventede foran ham, og gennem vizirer på sin højteknologiske flyverhjelme skulle han nok skrike til verden, at det ikke var uden grund, at han havde fået pilotnavnet Milli-Vanilli-Chilly-Willy. Han havde set Top Gun igår for fjortende gang og mærkede inspirationen sive fra fødderne helt op til den pegefing, der sendte de dræbende Sidewinder-missiler afsted.

Med målbevidste skridt gik han hen over landingsbanen, der stadigvæk var næsten umulig at skimte gennem varmedisen...

Taxing... Take-off. Jones lænede sig tilbage og tænkte over, at rutine egentlig var en dræbende ting. Han havde adrenalin istedet for røde blodlegemer og opsøgte ring, der kunne få hjertet til at banke det hyperaktive stof rundt til muskelgrupperne. Det var vist noget med et olietårn, der leverede olie til fjendender amerikanske luftvåben var klar til at sætte en prop i.

noget at locke på. På vej ned med faldskærmen betragtede han foruimlet det lille fly, der overgearer loopede rundt om ham. Da veteranflyet kom helt tæt på, fik han bekræftet sin værste forudansæelse: han var blevet skudt ned af Nuser.

Dogfight!

Undskyldet var vist en lidt lang indledning. Men denne lille anekdote illustrerer på bedste vis, hvad der egentlig er hele ideen bag Dogfight. Tag tolv fly fra seks forskellige perioder, og sæt dem op mod hinanden hvem man vinder?

Det meste af spillet foregår handler dog om fly, der passer til hinanden aldersmæssigt. Fra de to verdenskrige, Korea-, Vietnam- og Falklandskrigen samt et lidt specielt scenarie fra Syrien er der blevet pillet to fly ud, som du frit kan flyve med.

Som vi efterhånden kender Microprosespilene så godt, er det op til dig at designe en pilot, og derefter skabe ham en karriere. Piloten har mulighed for at skifte lidt rundt i tidsalderen han bestemmer selv hvilken periode han vil flyve i og for hvem. Derefter kommer scenariet frem, der aldrig varieres på: tilhører du angriberne, skal du ødelægge nogle mål, tilhører du forsvarerne skal du forsvare dem. Det lyder måske avanceret, men i virkeligheden går det som angriber ud på at eskortere

andet hurtigt fly er som at navigere en and rundt, der har et stort hul i den ene vingepilotten virker lettere påvirke, og man kan næsten høre ølhunden glamme.

Det er også stort set det eneste, man kan høre. Spillet har nemlig ikke særlig god lyd, og det dræber i temmelig høj grad glæden.

Problemet ved et spil som Dogfight er egentlig, at mulighederne (der jo ellers i manualen er understreget som værende "uendelige") er temmelig begrænsede. Spillet er helt klart et actionspil med et stærk simulation i, og når så actionen er upræcis og helt klart baseret på, at uanset om man flyver Mig, Fokker eller Mirage, skal fjenderne helst nedlægges gennem maskinkanonens sigtekorn. Det er temmelig uinspirerende.

Det eneste sjove er at spille mod en levende modstander over netværk og så selvfølgelig "What If"-muligheden hvor gamle fly kan flyve mod nye. Men man savner virkelig det gennemgribende action-feel der var i spil som Wings og Knights of the Sky.

Der er efterhånden lavet så mange flyspil, at man fristes til at nummere dem. Det her bliver får i så fald titlen F-1205, og det bliver næppe noget, der kommer til at vinde noget som helst.

Christian



PC: Sådan ser en rigtig jægerpilot ud!

"Sejere end de sejeste, så sejrer du over den besejrede" mumlede Jones til sig selv, og funderede over, om det var noget han havde hørt i en Clint Eastwood-film, eller om han selv havde fundet på det. Han var i hvert fald på vej...

Ud af sideruden så han et stykke væk en flyvende ting, der ikke var meget større end en ørn på anabolske stereoider. Den var ikke at registrere på hans radar, men skæg så den ud, og Jones vidste ikke noget bedre end skæg.

Men da han kommer tættere på blev han i tvivl om det var hans nerver eller hans alt for mørke pilotbriller, der spillede ham et puds. Det var et gammelt fly, han genkendte det som noget, der vidst nok hed en Supvick Kamel, og som var et stort nummer under Første Verdenskrig. Veteranen kom hurtigt nærmere, og han kunne skimte pilotens halstørklæde og høre glammen fra de gamle Vickers-kanoner. Han forsøgte forgæves med et missile-lock, men glemte, at der ikke var

bombmaskiner, som forsvarer at infiltrere dem. Hver gang. I alle perioder.

Uden det bør få nogen til at bryde ud i sang, vil jeg lige bemærke, at "du er ikke alene". Til din rådighed har du fra start nogle fly, som du kan sende ud på bestemte opgaver, og så mærker du stort set ikke mere til dem. Uanset hvad skal du selv på vingerne.

Lift us up where we belong...

Der er forskel på flyene det siger manualen i hvert fald. Klart er det da, at der ikke er Sidewinder-missiler på en Fokker og at en Spitfire ikke kan lette lodret fra et hangarskib. Men ligger man på instrumentpanelet, er det groft skrabet i alle flyofte har man ikke andet end et styrehåndtag, et gashåndtag og en maskinkanon. I bedste fald får man flaps, et par missiler og en bremse.

Styringen er forfærdelig, hvis man ikke har et GODT joystick. At styre en F-16 eller et



PC: Cleared for Landing! Lad os håbe den ikke crash'er som Dogfight gjorde.

PC

VGA MGA	Sound Blaster Aud 16	1 mb	Diskette 10 mb
------------	-------------------------	------	-------------------

Flot introhøje om den gamle. Lyden er alt for sparsom, og uden lyd kort er det endda så gælt, at det aldrig går op for en, at man bliver ramt! Man er nødt til at gå udenfor i et af de mange eksterne views og se, om man har en hale af røg efter sig. Grafikken er acceptabel, især på de meget hurtige maskiner. Desværre er styringen noget nær umulig, og frarøver spilleren den sidste rest af glæde. Dogfight er kun sjovt i meget begrænset tid.

Grafik: 79%
Lyd: 69%
Gameplay: 51%

AMIGA

OVERALL
56%

En Amiga-version er på vej, og skulle være ude sidst på sommeren. Der planlægges ikke nogen særlig A-1200 version.

SHORTIES

Vi samler op på opsamlings og updates

LOST TREASURES OF INFOCOM VOL. 1

Infocom

Set hos ESCape (31-396366) til 498,-

Kald mig en gammel melankoliker, en led nostalgiker. Påstå at jeg hænger fast i fortiden, at jeg er reaktionær.

Jeg er ligeglad. For nu ligger der 3, 5 megabyte med de gamle Infocom-adventures på min harddisk. Og tæller jeg titler, er der faktisk 20: Zork 1-3, Zork Zero, Beyond Zork, Enchanter, Sorcerer, Spellbreaker, Planetfall, Stationfall, Starcross, Hitchhikers Guide to the Galaxy, Moonmist, Lurking Horror, Infidel, The Witness, Suspect, Deadline, Ballyhoo og Suspended.

Til vores unge læsere, der IKKE ved hvad et Infocom-adventure er, kan vi afsløre, at den meget sparsomme plads de tyve spil tager op i hvert fald ikke skyldes grafik. Infocom-spillene er nemlig traditionelle text-adventures uden så meget som skyggen af et billede på nær alle dem, der opstår inde i hovedet.

Hvert af spillene består nemlig af skærm efter skærm af tekst, når spiller er færdig med at beskrive, kan du indtaste dine handlinger: Take Sword, Examine Door, Push man through the hole.

Glem alt om de nemme problemer i Secret of the Monkey Island eller Indy i Infocom-spillene er der tale om VIRKELIGE problemer, der kræver gode adventure-spiller-egenskaber.

Skulle du sidde fast, er der med i pakken hintbøger til ALLE spillene, samlet i en 340-siders bog, kort til ALLE spillene og naturligvis en næsten 270-siders manual, der sætter dig igang. Det giver pakken en vis vægt...

Og den er sin vægt værd i guld. Spillene er afvælsende, og din rolle svinger lige fra eventyrer over arkæolog, over detektiv, over studerende over astronaut du kommer IKKE til at kede dig.

Kender du ikke til Infocom-spillene, er du god til engelsk og er du ikke afhængig af farvestrålende billeder, bør du ikke tøve et øjeblik. Her er rødderne, og Amiga-ejere får et lignende tilbud om et par måneder.

PC: 95%

- CS

THE GREATEST

Beau-Jolly

Set hos Interactivision (86-802700) til 339,-

Navnet "The Greatest" hentyder jo svagt til endnu en opsamling, og selv ikke alle spillene er lige store, er der dog god valuta for pengene.

Det er tre Virgin-titler, der er blevet bundet sammen, og bedst af dem er nok Jimmy White's Whirlwind Snooker, en perfekt snooker-simulation af den samme, som står bag Archer Macleans Pool. Styresystemet er nøjagtigt det samme, og består af lynhurtig 3-D grafik.



Amiga 1200-ejere må desværre indstille sig på, at det IKKE virker til deres maskine.

Jimmy White's Snooker er måske ikke et spil med de store variationsmuligheder, men fire computermodstandere, mulighed for at lave trick-skud og selvfølgelig den befriende to-spiller-option giver alligevel god underholdning.

Så er der Lure of the Temptress, det første spil fra det lille firma Revolution Software. Det er et rimelig traditionelt grafisk adventure, der starter i en fangekælder et sted i den mørke middelalder. Du er en ung fyr, der skal spolere et plot mod verdensfreden, så det er der ikke meget nyt i. Kommandoerne bliver valgt fra forskellige menuer, og selvom det til tider kan blive ret omstændigt at flikke sine kommandoer sammen, forstyrrer det ikke spillets spændende atmosfære. Problemerne burde måske være lidt bedre.

Dune blev oprindelig kodet af franske Cryo, og det er på mange måder et originalt spil. Som en ung Atreides på planeten Dune skal du sørge for at bekæmpe de onde Harkonnen, at udvinde nok Spice, og at alliere dig med de oprindelige Fremmen. Dune er mest en blanding af adventure og strategi, desværre med en lidt for stor overvægt af strategi. Selvom det er spændende i starten, finder man meget hurtigt ud af, at man kører rundt i de samme cirkler og foretager sig de samme ting.

Det er til gengæld meget fængende i starten, og der går lang tid, før man lægger det fra sig.

Alt i alt er The Greatest måske ikke det største, men dog en samling af meget varierede spil, der alle har en høj kvalitet.

AMIGA: 89%

- CS

LEMMINGS II

Psygnosis

De var ikke lang tid om det, Psygnosis. Men hvorfor skulle de dog også være det? Når Lem-

mings II kan sælge så voldsomt på Amigaen, er der vel ikke noget til hinder for, at det også kan gøre det på en PC...

Næh, det er der vel ikke. Konverteringen ligner i hvert fald Amiga-versionen til forveksling, og det er egentlig meget godt. Spilleren skal indirekte styre en masse lemminger gennem 120 baner, delt op som 12 gange 10.

De 12 er de tolv forskellige stammer, og de er opfindsomt lavet og udvalgt. Stammens tema går således igen både i animation, baggrund og musik, og nogle af lemmingerne har endda fået rødt hår, brun kulør eller mørkt tøj.

Der er mere end 52 forskellige lemminger, og det er op til spilleren selv at forvandle en almindelig lemming til f.eks. en byggelemming, en flammekasterlemming eller en windsurferlemming.

En windsurferlemming (eller for den sags skyld en drageflyvningslemming) skal naturligvis have vind, og det er op til dig at levere den med en lille vifte.

Vil du have flere oplysninger, bør du læse anmeldelsen fra sidste nummer som sagt: Amiga og PC-versionerne ER ret ens!

PC: 90%

- CS

ZOOL

Gremlin

Zool er for tiden ved at opbygge en forrygende popularitet. Under det sidste ECTS-show kunne Ruth Bartles fra Gremlin fortælle, at Zool meget snart vil være at finde som bamse i en lang række legetøjsforretninger. Hvis du hører en susen for ørerne er det et enigt anmelderhold, der ryster i hovedet. Zool, supersællerten fra England, har simpelthen ikke formået at imponere os. Og med PC-versionen bliver det ikke meget bedre...kun lidt.

Platform-Zool er et lille rumvasen, der er stjerne i sit eget platform-spil. Til det formål kan han rende og hoppe, og smide med forskellige ting, der kan fjerne de værste fjender. Traditionen bliver fulgt: Zool's færden går igennem forskellige verdener, som hver har deres tema. På musikbanen vrirler det således med musikinstrumenter, noder og CD'ere, mens slikbanen er møbleret med lakriskonfekt, vingummibamser og det, der er værre.

Zool er et meget hurtigt spil, og gør sig godt på en VGA-skærm. Det er et lidt tydeligere og klarere spil end på Amigaen, men det grundlæggende problem består: det dårlige feel med handlingen.

Nu er platformgenren jo ikke så anvendt på PC'en, og man forstår godt hvorfor. Lige til slut: har du ikke et joystick, kan du godt glemme ALT om Zool.

PC: 68%

- CS

Spas penge og bestem din egen skærm-opløsning!

Vi viser dig hvordan du nemt kan få en langt højere skærm-opløsning, til f.eks. Dtp-programmer og PowerPacker.

Af Flemming V. Larsen

Amigaens standard skærm-opløsninger har sine stærke sider, f.eks. god kompatibilitet med TV/videomedierne. Hvilket såvel mere professionelle videofolk, som den almindelige bruger har glæde af, især økonomisk.

Hvor andre computere sælges med special monitor, bliver de fleste Amigaer i dag solgt uden monitor. Alt efter pengepengens tyngde kan man selv bestemme, hvor meget man vil ofre på en monitor, eller om man blot slutter den til et almindeligt TV.

Selv har jeg aldrig haft en "rigtig" monitor. Min A2000 er tilsluttet et 15" TV via et RGB/Scart-stik. Der fungerer helt fint. TV'et, som er af trinitron-typen, har faktisk et bedre billede end Commodores stan-

dard 1084S-monitor.

Når man, som jeg, også bruger Amigaen til mere seriøse ting som tekstbehandling, programmering og lign., er den lave standard skærmopløsning (640x256), og det let flimrende og pulserende 50 Hz billede på TV et ikke altid det bedste arbejdsredskab. Man får ret hurtigt trætte øjne og mister overblikket med de få tekstlinier skærmen kan rumme.

Løsning på disse problemer kunne være at investere i en lavstråle VGA- eller multiscan farvemonitor og evt. en flickerfixer. En udgiftspost som nemt sniger sig op omkring de 5000 kr. - hvilket jeg desværre ikke sådan lige har tilovers på budgettet.

Den billige løsning

Men heldigvis findes der også en

billigere løsning, hvis man er villig til at gå lidt på kompromis med sine krav, og kan leve uden altid at have fuld farve på skærmen. For at kunne bruge denne skærmopløsning, skal Amigaen være udstyret med ECS-Denise og Kickstart/Workbench 2.0 eller højere. Derudover skal man nok regne med at investere ca. 600-700 kr. i en sort/hvid (S)VGA-monitor (køb en billig brugt), 2 stk. 23-SUB-D (han + hun) og 1 stk. 15-SUB-D (hun) stik, en omskifter og en plastikbox, plus en meter 9-leder-kabel. Og man skal gerne kunne håndtere en loddekolbe uden at brænde fingrene.

Løsningen går i alt sin enkelhed ud på at bruge 2 monitors, den gamle standard monitor (f.eks. A1084 eller TV med scart) og VGA-monitoren, som begge tilsluttes Amigaen via en omskifterbox. Omskifterboxen må man selv lave, da den ikke findes i handlen (se arbejds-tegning). Med omskifteren kan man skifte mellem de 2 monitors, alt efter hvilket program og hvilket format man ønsker at arbejde med.

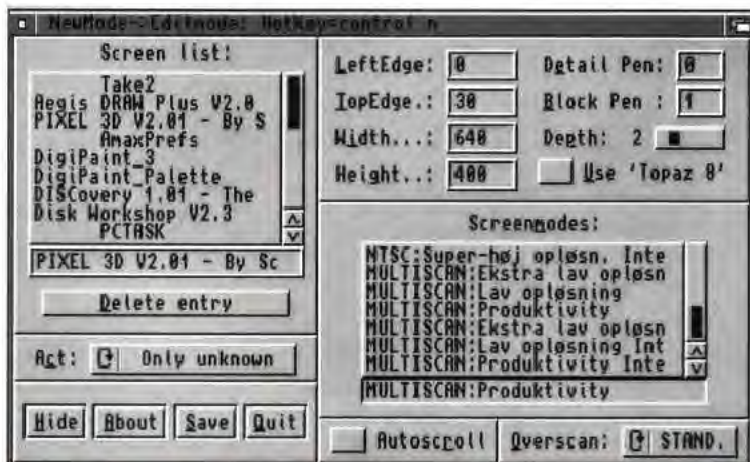
eller Euro72) via VGA monitoren (se oplysninger om disse modes i skemaer i artiklen "Vælg den rigtige monitor").

Til førstnævnte gruppe hører selvfølgelig grafik-/animationsprogrammer og spil. Gruppen af ECS-kompatible programmer omfatter alle programmer, som kan åbnes på Workbench, f.eks. editors, databaser og regneark, men efterhånden også flere og flere programmer, som åbner egen skærm, f.eks. A-Max, PowerPacker, CineMorph, ProPage 4.0. Programmer, hvor en høj opløsning - f.eks. flere tekstlinier - er af større betydning end mange farver.

Snyd systemet!

Ønsker man at køre ellers ikke-kompatible ældre programmer (for WB2.0) i et af de nye VGA-modes, er der et par muligheder for at snyde systemet. Først og fremmest er der på det seneste kommet forskellige PD-programmer, som kan gå ind og ændre et programs skærmdata. Selv bruger jeg NewMode, som findes på Fish 798. Man smider det bare ind i WBstart-up-skuffen, så lægger det sig i baggrunden. Hvergang man prøver at åbne et ældre program bryder NewMode ind og viser et vindue, hvor man kan give det valgte program et af de nye skærmformater. NewMode genererer en konfigurations-fil, som husker de indstillinger, man vælger for de enkelte programmer, så man ikke behøver at tænke på det, når det først er installeret.

Det virker med mange programmer, f.eks. AegisDraw+, Pixel3D, Discovery, View80 og PagesetterII. Mht. sidstnævnte vil nogle nok indvende, at det program kan åbnes i WB-mode - hvilket da også er rigtigt nok. Men det har problemer med geometrien: En A4-side aftegnes kvadratisk på en multiscan eller Euro72 workbench! Er der programmer som af en eller anden



Med dette PD-program kan du vælge VGA-kompatible skærmformater i næsten alle ældre programmer, som ellers bruger WB1.3 (non-ECS/AA) openscreen-rutiner.

Flere linier uden flimrer

Programmer, som ikke understøtter ECS-skærmopløsningerne, eller som kræver brug af fuld palette, køres via standard monitor; mens Workbench og alle andre ECS-kompatible programmer køres i flimmerfri hires (productivity-/multiscan-

GAMES PREVIEW

Efter det nyligt overståede ECTS-show i London flyder skrivebordet med skærbilleder og pressemeddelelser. Vi dykker ned i bunken...

LOST IN TIME

I en tid hvor man til tider skulle tro, at softwarefirmaerne har glemt alt om det vigtige begreb "originalitet", er det forfriskende, at firmaer som Cocktail Vision er til. Med titler som Goblins II og Inca har de leveret nogle af de mest anderledes spil inden for det sidste halve års tid, så det er med stor fornøjelse, at vi kan byde velkommen til Doralice...

Doralice? Jo, den kvindelige hovedperson fra Fascination, hvor hun mest spillede rollen som kvindelig Don Juan, er tilbage i en ganske anderledes historie. En eller anden har bortført hende, og hun finder pludselig sig selv indespærret i bunden af et skib - kalenderen på væggen siger 1840...

Det eneste hun kan huske er noget med en arv og et gammelt hus et sted i Atlanterhavet. Der er ikke andet for end at rejse frem og tilbage i tiden og at prøve at finde ud af, hvad der er sket, hvem der står bag, og navnligt: hvordan hun slipper ud af det!

Spillet er designet af Muriel Tramis, der også stod bag Goblins-spillene og Fascination, mens grafikken er skruet sammen af kunstneren bag Inca, Fred Chauvelot.

Hele spillet består således af en masse filmede sekvenser, kombineret med forkalkulerede 3-D grafik. Alle personerne Doralice møder i adventuret vil således være spillet af rigtige skuespillere, og CDRom-ejere vil have fornøjelse af rigtig tale.

Så er det sagt: Amiga-ejere bliver endnu engang snydt, men ud fra det vi så på ECTS har PC-ejere virkelig noget at glæde sig til, og kan godt begynde på at rydde op på harddisken.



FIELDS OF GLORY

Der er nogen dage, man simpelthen ikke skulle have stået ud af sengen. Til tider ligger den slags dage så tæt op af hinanden, at noget MÅ gå galt.

Den slags dage havde Napoleon mange af, da han mødte Wellington og Blücher på Waterloo, assisteret af nogle hundredetusind mænd og temmelig mange kanoner. Historiebøgerne kan berette om, at der endte temmelig slecht for den gode Bonaparte, men oddsene skulle vel ikke være noget problem for dig! I hvert fald får du chancen (igen!) for at vende historiens gang og dermed skaffe Napoleon og Frankrig en sejr. Men først må du igennem 6 andre slag først.

Spillet starter nemlig allerede efter Napoleons hjemvendt fra Elba i 1814, og nu skal der slås - over hele Europa. Det er dig, der styrer slagets gang, både på stort Europa-niveau og på den mere lokale slagmark. Du får hele tiden råd og vejledning fra historiens store personligheder, men den endelige beslutning er din egen.

Microprose har gjort meget ud af at lave et krigsspil, der ikke er alt for kedeligt. Derfor har spillet også fået titlen "Military Action game" - klisuet på, der er krydret med masser af lydeffekter, og kontrolsystemet er styret 100% med mus. Og skulle du blive træt af gamle Bonaparte, står der dig fri for at vælge Blücher eller Wellington istedet. Computeren er bevidst gjort meget "intelligent", men vil du hellere have en levende modstander, kan der også lade sig gøre. Fields of Glory kommer til at køre over netværk.

Forvent at borte kanonkuglernes hvinen omkring hani, hvis du har en PC og september, hvis du er en glad Amiga-ejer.

WAR IN THE GULF

Jamen, hvorfor tog det så lang tid? Softwareindustrien er ikke altid god nok til at smede når pengejernet er varmt, og at der skulle gå så lang tid før et spil om Golfkrigen kom ud, tyder på dårlig markedsplanlægning. Men vil man ikke give indtryk af at være historisk, kan man jo altid lade som om man er forudseende...

Derfor skriver vi år 1995, og Irak har endnu engang taget et støvbeledet skridt for meget hen over den kuwaitiske grænse. Med to divisioner fra Medina og Nebuchadnezzar (høfeber er en grim ting!) har de taget en masse olieledninger og de to øer Failaka og Bubiyan. Det var ikke pænt gjort, specielt ikke når man kort efter sætter ild til olieledninger og dermed gør livet både hårdt og kort

for de dyr og mennesker, der bor på de to øer.

Derfor er det godt vi har Team Kuwait, en samling hårde halse, allesammen veteraner fra Desert Storm og med hver deres M1A1-tank. De 16 mænd med lige så mange tanks er de eneste, der er tilbage i Kuwait, og de går i gang med at rydde op. Først skal de to øer befries, derefter skal irakernes 30.000 mands store Republikanske Garde sendes retur til Irak. Temmelig godt klaret af 4x4 tanks.

Den opmærksomme læser har nok gættet at War in the Gulf er fortsættelsen til de to succesfulde tankspil fra Empire, Team Yankee og Pacific Islands. Carol fra Empire lover, at der ikke er ændret så meget som en ikon i styresystemet, men at der venter 15 panserslag mellem brændende



BENEATH A STEEL SKY

Der var temmelig langt mellem de store originale nyskabelser, da softwarefirmaerne skulle vise deres kommende produkter på ECTS-showet. Der meste var platformspil, beat-em-ups og fortsættelser til titler, der var populære for år tilbage. Men hos det lille firma Revolution Software, der for tiden bliver udgivet af Virgin, sker der åbenbart noget. Beneath a Steel Sky ligner et af de mest ambitiøse projekter endnu set i computerspilsverden.

Steel Sky er baseret på den verdensberømte Dave Gibbons fremtidsregneserier, og rummer en baggrundshistorie noget ud over det sædvanlige. Seks kæmpestore virksomheder har ødelagt det økologiske system, og de er de eneste, der er istand til at skabe plantevækst. Træer, planter og andet grønt eksisterer nu kun i kæmpestore bystater, der dækker hele kontinenter, og beboerne betaler dyrt for at få lov til at leve der. Enkelte vælger selvfølgelig at bo udenfor - deriblandt dine forældre.

Dit navn er Robert Foster, og du har levet et lykkeligt liv uden for byernes tyranni. Men en dag kommer sikkerhedsfolk, der ødelægger den lille landsby, dræber alle beboerne og insisterer på, at du skal tage med dem. Men hvorfor? Det er det, du skal finde ud af. Din færdning tager dig igennem mere end hundrede lokationer, der alle er befolket af robotter og alle typer for mennesker. Der er ikke andet at gøre end at finde ud af, hvem der virkelig vil hjælpe. Den eneste der ved det hele er den store økologicomputer, og den er godt beskyttet.

Men en sikker hjælper er der dog. Robotten Joëys personlighed består måske ikke af andet end en printplade, men han er til gengæld nem at transportere og at indsætte i flere af de robotter, du møder undervejs. Der giver unikke muligheder for at løse ellers uoselige problemer.

Steel Sky er bygget op som et adventure, og Revolution har baseret det meste af styresystemet på Lure of the Tempress. Mange af menuerne er dog hevet ud for at sikre, at gameplayet bliver lidt mere flydende. De 15 minutters forvisning vi fik af det hidtige spil tegner meget lovende, og fans af Blade Runner bliver i hvert fald ikke skuffede...

Forventes ude til efteråret på Amiga og PC. Der bliver en særlig version til A-1200-ejere.

olietårne på den trofaste spiller. Vi glæder os til at se om War in the Gulf er lige så oliemurt som sine forgængere. Læs svaret (forhåbentlig!) i næste nummer af DNC, hvis du har Amiga eller PC.

LANDS OF LORE

Mange vil mene, at rollespilsånden aldrig er blevet kopieret tilstrækkelig godt til computerskærmen. Men Eye of the Beholder-spillene fra Westwood Studios har i hvert fald været et af de mest overbevisende forsøg.

På grund af de sædvanlige stridigheder om licenser og pro-

grammørers gunst bliver det ikke Westwood, der kommer til at stå for EOB III. Til gengæld laver de nu deres egen serie, Lands of Lore, der ikke giver noget EOB-fan grund til at føle sig snydt. De lidt beskedne amerikanske programmerere formåede ikke at dæmpe forventningerne, da de skulle vise det første Lands of Lore-spil på ECTS. Dertil er det simpelthen for flot.

Mange ring er som i gamle dage. Styresystemet er kun blevet ændret en smule, og baggrundshistorien ligner også noget, vi har set et sted før...en ond heks, der kan forvandle sin skikkelse, nogle magiske ringe, en døende konge

og selvfølgelig en modgift, som du er den eneste, der kan finde.

Men Lands of Lore: The Throne of Chaos lover meget mere. Fra starten vælger man en person ud af 7, og du bestemmer helt selv, hvordan han skal udvikle sig. Foretrækker du at klare dig med rylleformularer, vil din helt langsomt udvikle sig til troldmand. Foretrækker du at bruge sværdet, kan du ende med at blive ikke så lidt af en krig. Undervejs vil du møde andre helte, der gerne slutter sig sammen med dig, og som gennem hele spillet kommer med deres personlige mening, kommenterer alt hvad der sker og ikke er blege for at skændes med dig,

hvis de mener, du tager fejl.

Lands of Lore tegner også til teknisk at blive en landvinding. Lange og flote animationer giver spillet et vist filmpræg, og professionelle skuespillere har lagt stemme til. Over 30 store områder skal udforskes, helst med hjælp fra den smarte automap-feature. Forbered dig på at møde mere end 50 forskellige slags monstre, der derne gang angriber i intelligente formationer, åbner og lukker døre og snakker langt mere end de tidligere spil.

Vi kunne blive ved med at nævne de teknisk imponerende data, men vil bare nøjes med at nævne, at storyboardet til de første fem spil allerede er skrevet! Det ligner en kamp mellem Eye of the Beholder III og dets fædre fra Westwood.

Hvem der vinder finder PC-ejere ud af til sommer, mens A-1200 ejere må vente til efteråret.

WOODY'S WORLD

Hvis du er interesseret i shareware-software, kender du uden tvivl Vision Software, der stod bag Microbes og Cybernetix. Efter at have fået ros fra hele verden fik de to new zealendere mod til at kaste sig over deres første kommercielle titel, der bliver udgivet af DMI. Velkommen til...Woody's World!

Er man glad for platformspil er der i hvert fald meget at komme efter. Over 60 levels skal udforskes af den lille Woody, der har set det som sit mål at befri seks slotte for alskens onde væsner. Der skal samles ting, hoppes på fjender og løses små gåder for at gøre den videre færd mulig. Bliver det for svært, kan Woody lave sig selv om til Prince Woody, der er tyndere og kan gå steder, ingen Woody har gået før. Endnu en udnævnelse, til King Woody, giver mulighed for at gå ind af de særlige kongedøre, der gemmer endnu flere baner at udforske.

Efter at have klaret alle baner i et slot, kan Woody spille en slags Lykkehjul om retten til at springe det store vagt-monster over, retten til ekstraliv eller bare retten til at gå hjem med en lang næse.

Der er masser af puzzles der skal løses, millioner af bonuser, hemmelige rum og finesser. Fans af Rainbow Islands og Parasol Stars har måske noget at se frem til når Woody's World engang dukker op til Amiga. Vi gennemtester så snart vi har spillet.

Vælg den rigtige monitor til din Amiga

Med A1200 og A4000 er der kommet mange nye skærmformater - hvilken skærm giver dig den bedste opløsning?

Af Flemming V. Larsen

Amigaens mange nye skærmformater gør, at det ikke mere er så nemt at vælge den rigtige monitor til sin Amiga. Vi vil derfor her gennemgå nogle af de mange mere eller mindre tekniske begreber, man bør kunne ryde, når man skal vælge den monitor, som opfylder netop de behov, man vil have dækket.

Amiga skærmformater

Amigaens skærmformater kan stort set deles op i to typer: De lavfrekvente med en horisontal frekvens på 15,6 som følger TV-normen (PAL/NTSC) og de højfrekvente fra 24-31,5 KHz, som kan vises på en VGA eller Multiscan-Monitor.

Skemaet her på siden skulle give et overblik over fleste nye og gamle skærmformater. Lad os gennemgå de termer vi har brugt i skemaet:

Skærmopløsninger

Alle Amiga skærmopløsninger kan vises med eller uden interlace. Ved interlace dannes skærbilleder i to omgange: Først linie 1, 3, 5, 7 osv., dernæst linie 2, 4, 6, 8 osv. Interlace-systemet bruges bl.a. ved almindelig TV/video. Et interlacet skærbillede vil flimre kraftigt på en skarp computer-monitor.

Skærmopløsningerne er opgi- vet som max. for hhv. interlace og ikke-interlace uden overscan. (Med overscan kan billedfladen gøres så stor at den fylder mere end skærmarealet. Overscan bruges især i video/TV sammenhæng).

Horisontal frekvens

Også kaldet liniefrekvensen er den vigtigste faktor, når man skal

vælge monitor. Med VGAOnly monitor driveren (WB3.0) aktiveret forhøjes frekvens en anelse på bekostning af jævn horisontal scroll. (se også afsnittet "Egnet monitor" nedenfor.)

Vertikal frekvens

Også kaldet rasterfrekvens, angiver hvor mange billeder skærmen danner i sekundet. Jo højere den er, desto roligere og skarpere står skærbilledet.

Minimum systemkrav

Herunder er angivet hvilken Workbench/kickstart version og hvilket chipsæt de enkelte skærmformater kræver. ECS (Enhanced Chip Set) findes i alle de nye Amigaer som leveres med Workbench/Kickstart 2.0. Har man en ældre Amiga kan man forholdsvis nemt få installeret ECS og Kickstart 2.0. Man behøver ikke at udskifte Agnus-chippen, men kan nøjes med "Denise" som styrer billede-out-puttet. Uden AGA-chipsettet, som kun findes i A1200 og A4000, vil skærmformaterne

med en hor. frekvens på mere end 15,72 KHz kun kunne vises med et begrænset antal farver (4 ud af 4096).

Egnet monitor

Std. står for standard Amiga-monitor, som f.eks. 1084 eller TV (med RGB-scartindgang eller via RF-modulator) med en hor. frekvens på 15-16 KHz.

VGA står for VGA/SuperVGA fastfrekvens- (31,5 KHz.) eller multisync-monitorer (spændende fra 30-38 KHz op til 30-100 KHz alt efter model). De fleste PC-monitorer som sælges i dag er af multisync-typen. Vær opmærksom på at skærmformaterne DBL PAL/NTSC, Multiscan og Euro72 ligger lige under disse monitorers frekvensgrænse. De fleste vil dog alligevel kunne vise disse formater. Er der problemer, kan man prøve med VGA-only monitor driveren (WB3.0).

MS står for MultiScan-monitorer - ikke at forveksle med ovenfor nævnte multisync. Multiscan monitorer kan arbejde indenfor to (bisynd), tre (trisynd) eller flere forskellige frekvensom-

råder. Som regel dækker de både TV-frekvensen (15,6-15,82 KHz) og VGA/SVGA-frekvensen (30-40 KHz). Commodores nye monitorer 1940 og 1942 (som omtalt andetsteds i dette blad) er af bisync-typen, mens 1960'eren er en trisynd-monitor. Udover disse og nogle temmelig dyre touchscreen-monitors (berøringsfølsom skærm) laves der ikke ret mange "ægte" multisync monitorer i dag.

For at kunne tilslutte en VGA eller multisync til en Amiga kræves en SUB-D 23-/15-bens konverter. Denne kan skaffes fra Commodore eller man kan lave den selv (se artiklen "Manuel multisync").

FF

Herunder kan man se, om skærmformater kan forbedres med hjælp fra en flicker-fixer. En flicker-fixer er et stykke hardware, som ved at fordoble den horisontale frekvens kan fjerne flimmet i interlace opløsningerne. Med den fordoblede frekvens skal man bruge en VGA- eller Multiscan-monitor.

Lidt om de enkelte formater

PAL er den europæiske farve-TV-standard. I USA og visse andre steder bruger man NTSC. Da Amigaen oprindeligt er en PAL/NTSC computer kan visse skærbilleder kun vises i dette format. Det drejer sig bl.a. om fejlmeddelelser og bootup-menu. Samtidig er næsten alle spil og mange brugerprogrammer lavet i dette format. (Mht. brugerprogrammer se afsnittet "Snyd systemer" i artiklen "Manuel multisync" andetsteds i dette blad). Ønsker man at bruge sin Amiga i forbindelse med TV-/video-produktion, kan man kun bruge PAL-formaterne.

S-HiRes formaterne kræver en virkelig god monitor med en stor skærm, hvis man skal kunne se,

Boks 1: Skærmopløsninger

	Skærmopløsning l.laced/Non-laced	Hor.(KHz) Alm/VGAOnly	Ver. (Hz)	Min sys.krav	Egnet Monitor	FF
PAL std.	640x512/640x256	15,60/-	50	WB1.x	Std.VGA	+
NTSC std.	640x400/640x200	15,72/-	60	WB1.x	Std.VGA	+
PAL						
S-HiRes	1280x512/1280x256	15,6 /-	50	WB2.0,ECS	Std.VGA	+
NTSC						
S-HiRes	1280x400/1280x200	15,72/-	60	WB2.0,ECS	Std.VGA	+
DBL PAL	640x1024/640x512	27,50/29,45	50	WB3.0,(AGA)	MS,(VGA)	-
DBL NTSC	640x800/640x400	27,66/29,45	50	WB3.0,(AGA)	MS,(VGA)	-
M-scan	640x960/640x480	29,29/31,44	60	WB2.0,ECS	VGA,MS	-
Euro36	1280x400/1280x200	15,76/-	73	WB2.1,ECS	MS,(VGA)	+
Euro72	640x800/640x400	29,32/31,43	70	WB2.1, ECS	VGA,MS	+
Super72	800x600/800x300	23,21/24,62	72	WB2.1, ECS	MS	-



Amigaens skærmformater kan stort set dele op i to typer: De lavfrekvente som følger TV-normen (PAL/NTSC) og de højfrekvente som kan vises på en VGA eller Multiscan-Monitor.



Der skal bruges forskellige skærme til forskellige opgaver - spil behøver ikke en skærm med høj opløsning, men DTP, grafik og CAD har brug for endog meget høj opløsning for at opnå det bedste visuelle resultat.

hvad der står på skærmen. Til indscannede billeder kan man dog opnå nogle virkelig flotte resultater.

DBL PAL/NTSC fungerer som en slags software flickerfixer. Formatet kræver Kickstart 3.0 som findes i A1200/A4000. Da skærmformatet kan vise skærmopløsninger, der svarer til PAL/NTSC interface, uden interface-flimmer, er det bl.a. særdeles velegnet som arbejdsformat for ting, der senere skal overføres til video via PAL-mode.

Multiscan, også kaldet productivity under WB2.0 er et format specielt velegnet til VGA-monitører. Multiscan giver et bedre billede end DBL PAL p.gr. af den højere vertikale frekvens. Euro36 er et godt alternativ til NTSC S-HiRes. Kræver multiscan- eller special video-monitor, som kan vise en vertikal frekvens på 73 Hz. Giver et virkelig skarpt og roligt billede, velegnet til DTP og CAD - selvom der endnu ikke er mange programmer der understøtter dette format.

Euro72 giver også et roligt skærbillede p.gr. af den højere vertikale frekvens. Og er et godt alternativ til Multiscan, selvom man mister lidt i skærmstørrelse.

Super72 er et lidt vanskeligere format som understøttes af meget

få monitører. Formatet har sin berettigelse for folk der gerne vil arbejde med samme opløsning som findes på SVGA-PC'ere.

Den bedste løsning?

Det kan være svært at give generelle retningslinier for hvilken skærm-løsning, der er den bedste. Meget afhænger af, hvad man vil bruge sin Amiga til, og hvilken model man har.

Man må også gøre sig klart hvilke krav, man vil stille til monitørens kvalitet. Skal den f.eks. have en skærm på mere end 14 tommer, og/eller skal den overholde normerne for lav stråling, kan ingen af Commodore's egne monitører bruges. Her kunne et godt alternativ være en SVGA-multisync monitor (med eller uden flickerfixer). Som en PC-standardvare er der nemlig et stort udbud og derfor ofte et godt kvalitet/pris forhold.

Men som sagt må det være op til den enkelte at gøre sig sine krav og sine økonomiske muligheder klart. Jeg håber at denne oversigt kan hjælpe lidt på vej. □

Betafon valgt af abonnements-vinderen!

I DNC's månedlige præmie-udtrækning (kun blandt abonnenter!) har vi udtrukket denne måneds heldige abonnenter - se straks efter om du er en af dem!

Sidste måned fik vi ikke fat i vinderen af 1. præmien, gavekortet på kr. 5000, men ham kan du læse mere om her. Vi har også talt med vinderen af DENNE måneds 1. præmie, Cai Sørensen i Ølstykke.

Hvis du nu sidder og tænker "hvordan kan det være at det altid er de andre, som vinder, og ikke jeg?", så prøv at stille dig selv spørgsmålet "Er jeg hel-årsabbonent?". Kan du svare JA, deltager du automatisk i vores præmie-udtrækning HVER måned - ikke om 1, 2 eller 3 præmier, men hele 53! Så chancen er ikke så lille endda!

Hvis du svarede nej, er det hele din egen skyld, og du skal dels betale FULD pris for forside-disketter, og du får ikke bladet tilsendt automatisk hjem, og du kan ikke vinde et gavekort på kr. 5000 og du kan ikke... Ja, som ikke-abbonent har du egentlig ikke særligt mange privilegier, men er du træt af den situation, bør du straks benytte abonnements-kuponen andetsteds her i bladet!

Sidste måneds vinder

- valgte at gavekortet skulle gå til Bingo Foto. Sune, 17 år og elev på handelsskolen. Amigaen, der er en trofast A500 overtog pladsen efter en lige så trofast Commodore 64, og det er ca. 4 år siden nu. Amigaen bliver brugt til spil og eksamen-opgaver, og her bruger Sune tekstbehandling, WordWorth 2.0, som han "ikke har set bedre". Sunes far tager så disketter med på arbejdet, og skriver teksten ud på firmaets laserprinter.

Udover ekstra drev har Sune også en GVP harddisk m. 42 MB og 3MB RAM, "men det er knap og nap, at spillene kan være på", mener Sune.

Højden er 1.85, og Sune har derfor tit tænkt på at starte med basketball, for det er noget som han elsker at kigge på i TV, specielt de amerikanske hold fra NBA.

Af spil drejer det sig mest om adventure-spil og KickoffII, og Sune læser næsten alt i bladet, undtagen det mere seriøse - det interesserer ham ikke.

Tillykke (endnu engang) til Sune!

Denne måneds vinder

Cai Sørensen er en noget atypisk abonnent på DNC - han er 55 år, og har en Amiga 2000. De fleste af vores læsere har en alder på 15 til 25, men tilsyneladende skæmmes det ikke Cai, "jeg læser alt i bladet - rub og stub!"

Cai blev overtalt til at købe en Amiga 2000 af sine to sønner på henholdsvis 25 og 27 år (de bor ikke hjemme), der hver har en Amiga 500. Da vi ringede Cai op, var det første han sagde, at "det skal være en harddisk!" - behovet er åbenbart stort for harddiske, hvilket jo skyldes størrelsen af spillene efterhånden.

Udover selve computeren har Cai også et Action Replay, som han bruger til at snyde i spillene med, og så en Star LC20 printer. Her købte Cai dog en arkføder til, "papiret krøllede i printerens uden arkføder, men jeg fandt en billig i 'Den Blå Avis'."

Hurra og tillykke til Cai fra Ølstykke!

Månedens præmie-liste:

Således fordeles præmierne sig i denne måned:

1. præmien, gavekort kr. 5000.-: Cai Jørgensen, Tusindfrydvej 13, 3650 Ølstykke
2. præmien, kr. 1000 kontant: Jan Christensen, Abelsgade 16, 9700 Brønderslev
3. præmien, kr. 1000 kontant: Uffe Kristensen, Adalvej 49, 9210 Ålborg SO

Følgende 50 vindere får hver en "Top Secret"-bogper favrbo, risikov, lars nielsen, ribe, henrik k. sørensen, horsens, tommy mejlby, lividovre, john v. hansen, århus c, peter skyum, ålestrup, jesper munk, slagelse, peter stockholm, århus v, bjørne b. andersen, frederiksværk, rene gram, struer, søren knudsen, roskilde, dennis christensen, galten, henrik v.munk, gråsten, mogens jørgensen, nelson, middel svande, hinnerup, thomas frederiksen, thisted, brian sørensen, hadsten, margit beck, rodovre, casper knudsen, søborg, bo lauritzen, randers, martin lorezen, holbæk, h. ladegaard, ringsted, allan sinding, frederiksborg, poul jespersen, viborg, anders hansen, næstved, knud høgsberg, gilleje, stephen møller, risikov, peter hubel, nyborg, per svenningen, brabrand, steen søndergård, råstrup, jacob johansen, sjølund, simon b. jensen, københavn s, frank larsen, århus v, michael hansen, lividovre, bjørne rasmussen, ishøj, danny møestrup, frederiksværk, ejvind b. nielsen, tommy kristensen, herning, harald jakobsen, lødken, leif kjøller, birkerød, lars madsen, fredericia, jesper strunge, nyborg, rune ebersbach, tommerup, brian thomsen, roskilde, kristian troelsen, hinnerup, arne f. jensen, lyngby, henrik vernerbo, ulrik fly, støvring, anders norman, farum.

TILLYKKE TIL JER ALLE!

MAILBOX

Tre sider med spørgsmål, svar, kommentarer og indskydelser.

Ved Christian Sparrevohn

UHELD MED POSTORDREFIRMAER

Jeg har en kommentar til det brev, som Kim Bruun skrev i DNC #4 1993, angående hans møde med et postordrefirma.

I mener, at han bare har været uheldig. Det har han måske også, men så er vi nogle stykker, som har været mere end almindeligt uheldige! Det lyder for mig som om, han har handlet det samme sted som jeg har.

I august 1992 ringede jeg til et postordrefirma og bestilte Civilization, Easy Amos og et The Boss-joystick. De havde det hele, sagde de, så jeg ventede spændt. I oktober havde jeg stadigvæk ikke hørt en lyd, så jeg ringede og spurgte, hvor der blev af. "Desværre, Civilization er i restordre" lød svaret. Der ville gå 14 dage før jeg kunne få det. December kom uden at jeg havde hørt en lyd. Jeg ringede igen. Nu var alle tre ting pludselig i restordre, men de var helt sikre på, at de kom hjem igen inden 14 dage. Jeg ventede igen. Midt i januar 1993 ringede jeg igen, for nu var min tålmodighed altså slut. "Civilization har vi da haft længe" var svaret. "Hvorfor h..... har jeg så ikke fået det?"

"Det er fordi du har bestilt Easy Amos og The Boss. Easy Amos er jo et gammelt program, så der er udgået. The Boss kan vi desværre ikke skaffe."

Da jeg så spurgte efter et internt diskettedrev og en ram-udvidelse gik det helt galt. Diskettedrevet kunne de ikke skaffe, for alle bruger jo harddisk nu om dage. Ram-udvidelsen kunne jeg også godt glemme.

Jeg bad dem sende mig Civilization, men resten kunne de godt glemme. Det var så anden gang, jeg fik den behandling af dem. Jeg har en Amiga 2000, og det kunne ikke passe, at jeg ikke kunne få noget til den mere.

Heldigvis fandt jeg et andet firma, som havde det hele. Jeg fik mine ting dagen efter at jeg havde bestilt dem.

Tror I stadig, at Kim Bruun bare havde været uheldig?

Lis Larsen, Nyrup

Ja, det tror vi. Og du har også været uheldig. Det understreges vel også af, at det næste firma du kontaktede ydede fin service - der ER noget, der hedder "ærlige postordrefirmaer".

Men jeg forstår godt, at man nogen gange kan komme i tvivl. Det første firma du omtaler, har givet dig en så pinlig behandling, at hvis de kan genkende sagen fra dit brev, burde de gå rundt med en papirpose over hovedet en uges tid. Easy Amos udgået? Restordre i fire måneder? Førte hverken diskdrev eller ramudvidelser, selvom de sagde de gjorde? Jeg er næsten ked af, at du ikke også sendte navnene ind på de to firmaer.

Den eneste måde man kan komme den dårlige service til livs på, er ved at advare andre mod den slags useriøse firmaer - og samtidig henvise til nogen, der har ydet god service. DNC er til jeres disposition.

AMIGAEN IKKE EN COMPUTER?

Jeg ved godt at det lyder som den rene vits, men det er derimod den rene sandhed. For nogen tid siden kom jeg for skade at spørge Alcotini om hvorfor de satte prisen ned på deres computere. Det forstod han ikke for "de havde da ikke sat prisen ned på deres computere. Jeg forklarede, at det var deres Amigaer jeg mente. Jeg fik det svar at "Amigaen ikke er en computer". Jeg blev så overrasket at jeg glemte at spørge om, hvad den så var, men det spørgsmål må stå åbent.

Nu noget helt andet. Jeg er selv en af de mange Amiga-ejere, der tænker på at købe en PC'er. Jeg tror derfor det vil vække stor begejstring hvis I lavede en stor artikel om PC'ere. Skal den hedde 386 eller 486, SX eller DX-2, hvor mange Mbyte harddisk og ram, hvad er cache ram, hvilket grafikort, hvilken monitor etc.

Jeg har også et par kritikpunkter til Gameplay. Hvis I anmelder et Amiga-spil, skriver I ofte i PC-rubrikken: "XXX har været ude til PC i lang tid. Kunne I ikke alligevel skrive lidt om den version - bare karaktererne.

Desuden synes jeg det er dumt at vise titelskærmen i anmeldelsen. Vis hellere nogle billeder fra selve spillet.

Her tilsidst vil jeg lige komme med et lille surt opstod. Op til Amiga Expo '92 (i København) reklamerede I med Virtual Reality til formedelst 10 kroner pr. gang. Da jeg kom over til jer var det gratis at prøve de TO biler. Det var bare helt OK. Men i Århus samme år skrev I, at det ville være gratis. Her måtte man betale 20 kr. pr. gang, og der var kun en maskine. Så er det man tænker: er københavnere fattigere end jyder eller er det bare forskelsbehandling. Men pyt! Bare I skaffer flere maskiner i Århus i år, så klarer vi det nok.

Rasmus F. Hansen, Århus C.

Jeg vælger at tro at du talte med Alcotinis rengøringskone, eller en, der tilfældigvis var gået forkert.

Som DNC er i øjeblikket, bliver det ikke her, du finder tests af PC'ere eller omtaler af hvor meget harddisk m.m. du skal have. Det overlader vi til vores søsterblad AOD, der hver måned bruger mange sider på netop dine spørgsmål.

Vi skal nok prøve at skrive lidt mere udførligt i PC-kasserne i fremtiden, men problemet med billederne er ofte, at de er meget svære at "grabbe". Titelskærmen er nogen gange det eneste, vi kan få fat i, og så må vi desværre nøjes med det. Vi arbejder på det.

DANMARK ER IKKE STORT NOK TIL OS BEGGE!

Forleden kunne man i DNC læse, at de fire brave anmeldere havde sat hinanden værne for at afvikle det officielle DM for freaks. Uheldigede man sig til at læse rapporten fra slagmarken, kunne man konstatere, at C. Sparrevohn havde lemlæst sine konkurrenter ud i joystickatletikkens ædle kunst. Fire sikre sejre mod Jakobs ro: Sparrevohn is the Champ.

Hell no! Tro ikke du er landets bedste, Christian. I det jyske venter din overmand. Mange års ihærdig træning, utallige søndertævninger af kammerater og et par lokale mesterskaber har jeg lagt bag mig. Netop nu har jeg afsluttet mit daglige træningsprogram, og ringet til min væbner Mads E. (Nej, ikke ham! Nåde! - Red.), som er den eneste nogenlunde ligevejdige modstander, jeg kan få.

Jeg har lynrefleks, intet på skærmen undgår mit skarpe falkøj og jeg ved lige præcis, hvordan man får det allerbedste resultat ud af ca. 150 forskellige 2-player-spil. Og efterhånden som jeg gang på gang har demonstreret mine færdigheder overfor mine sageskøse kammerater, har de alle (på nær Mads E.) sagt, at de ikke vil spille mod mig igen. Jeg underminerer deres selvværd, siger de!!

Okay. Jeg skal finde nye udfordringer. Det siger min psykolog i hvert fald, og efter du har afsløret din kunnen, ved jeg hvem min næste modstander skal være. Jeg håber, at jeg får råd til at drage til Expo '93, ligesom jeg håber du tør duellere mod mig. Du bestemmer, hvad vi skal dystre i, jeg bestemmer hvor mange tævi, du skal ha'.

See you!

*If the rumour is spreadin'
That you've got a fast hand
always watch your backside
there will be a new one everyday
- Clint Eastwood
Maestro*

Enten nåede du ikke din sparegris, eller også skiftede du mening. Var du til psykolog?

KØB LØS OG SPAR PENGE!

Er du ved at være godt træt af snak om piratkopiering? - Så læs videre alligevel. Jeg er nemlig godt træt af at læse om din måde at løse software-problematikken på. Du siger, at det er forbrugerne, der bare skal købe original software, istedet for at gå til en uautoriseret forhandler. Skidt med at vi stakkels computerejere bliver rippet i foret for 10 gange så mange kr. & øre i butikkerne som ved illegalt køb.

Hvis vi kunder begynder at købe et stigende antal programmer (dit forslag!) vil softwareproducenterne bare gnide sig veltfredse i deres fedtede hænder og glæde sig over det fine salg, der går fremad. Til den tid tænker hverken køberne eller sælgerne på prisnedsættelser. Køberne køber (tilsynenladende) gladeligt, og sælgerne gør gladeligt det modsatte.

Sætter producenterne priserne ned, vil folk der før rynkede på næsen over priserne, købe hvad de ellers ikke for havde råd til. De ville få den, for programmet, nødvendige manual og et cover at prale med for 100 kr. mere end hos piraterne.

Men hvem skal bryde kæden? Det skal producenterne, for det er dem, der har ressourcerne til det. Der skal alt for mange forbrugere til at øge softwaresalget, uanset pris, i forhold til det antal producenter, der skal sætte priserne ned. Og ville du desuden starte en prisrevolution ved at gå ind i en butik og købe software for 1000 kroner? Det ville næppe have den store effekt på verdensbasis. Så helt ærligt synes jeg, at skylden for de høje priser på software er for let at skyde over på kunderne.

Producenterne, sælgerne og de forskellige organisationer bliver nødt til at starte nogle kampagner. Ikke bare de der sælger "klapjagtsplakater" - De sætter ikke noget i gang. Det er simpelthen for usikkert om man nogensinde får sin "findeløn", og

for risikabelt, hvis man har haft kontakt med den pågældende pirat. Softwarehusene siger jo selv, at de kunne spare millioner ved udryddelse af piraterne. Men hvorfor bruger de så under 50.000 på denne kampagne?

Rune Degett, Århus N

Du har ret i, at der skal nogle kampagner til, og også nogen, der er mere professionelle end den, SAPU førte. Men SAPU-kampagnen GAV resultater, også selvom det kun var en kampagne, der var sponsoreret af nogle få danske firmaer. Der er blevet indgivet flere politianmeldelser og flere retssager er på vej.

Du har ret i, at det ikke hjælper noget, hvis enkelte mennesker går ud og bruger hundredevis af kroner på software. Der skal bare en anden holdning til. Softwareproducenterne har forsøgt at sænke priserne, der også helt klart ER blevet lavere, hvis du tænker tilbage (se evt. andetsteds i denne sektion), og salget er da også vokset. Men fordi softwarehusene er tvunget til at bruge så mange penge på bekæmpelse af pirater (bl.a. på manualbeskyttelser, særlige kopibeskyttelser etc.), og de så alligevel taber kampen, har DE heller ikke for mange ressourcer. Vi kan godt forstå, at folk kopierer. Men når der i dag ikke kommer så mange spil til Amigaen som der gjorde for bare 8 måneder siden, skyldes det også, at Amigaen er meget hårdt ramt af piratkopiering. Hvis Amigaen skal have lov til at overleve, er det vigtigt, at man husker at købe de virkelig gode spil - også for at støtte de programmører, der ofte bruger 1-2 år på et spil, der kan kopieres gratis på 1:09 minut pr. disk i X-copy.

GØR-DET-SELV

Som flittig Amigabrunder og læser af DNC har jeg et par spørgsmål til landets bedste computermagasin:

1. Jeg vil gerne prøve at programere på min Amiga, men jeg ved ikke hvilket sprog, jeg skal vælge. Kan I ikke lave en oversigt over de almindeligste med oplysninger om hvilke, der er bedst til hvad der er bedst til hvad, sværhedsgrad, pris, hurtighed o.s.v.

2. I DNC 2/93 så jeg jeres test af tre hurtige faxmodem. Selv vil jeg gerne have et faxmodem, så jeg kunne hente PD fra BBS'er rundt omkring, og sende bestillinger eller breve (f.eks. til mit yndlingscomputerblad - gør selv hvilket!) som telefax. Men er det nødvendigt at man ofrer 3000,- for at få et modem, som kan sende/modtage 14.000 baud, eller kan man nøjes med et, der er lidt langsommere (og billigere)?

3. Jeg har i nogen forskellige udenlandske computermagasiner set priser på hard- og software som, omregnet til danske kroner, ligger en del under prisen i Danmark. Er det generelt at computerudstyr er billigere i udlandet? Hvorfor? Hvis man køber noget, er der så specielle regler man skal være opmærksom på: moms, told, afgifter o.lign?

4. Til sidst vil jeg gerne vide, om man ikke selv kan bygge udstyr til sin Amiga såsom midi-interface, joystick og "udvidelser" til gammelt udstyr, f.eks. autofire, ekstra knap til mus og joystick m.m.

Kunne I ikke lave nogen diagrammer, hvis det er muligt.

Tak til DNC for mange timer med ekstra tanke-, latter, tælle-penge og forundringsvirksomhed
Kåre Nejmanna, Rjømgård

Flere af dine spørgsmål handler om meget store emner, som vi vil forsøge at dække med artikler i fremtiden. Her må du nøjes med mine korte svar:

1. Det kommer helt an på, hvad du kan i forvejen. Kender du intet til programmering, ville det være en god ide at investere i Easy Amos - det er meget nemt at gå til og billigt, men desværre noget langsomt. Er du mere avanceret, er C en god ide.

2. Det er svært at få langsommere fax/modems, men skal du bare have et normalt modem til lidt up- og download, kan du godt klare dig med mindre. Husk bare, at det til gengæld kommer til at koste mere på telefonregningen, hvis det tager længere tid at up- og downloade.

3. Det kan være temmelig svært at gennemskue, men de engelske og tyske postordrefirmaer har ofte et meget større marked og lavere omkostninger end de tilsvarende danske - derfor kan de tilbyde lavere priser. Med Det Indre Marked behøver du heller ikke at tænke så meget på told, men overvej hvordan du vil få pengene derned (et creditcardkontonummer er godt!), hvor stort firmaet er du handler med og forsendelsesomkostninger. Og selv momsen er svær at løbe uden om (hvis man importerer lovligt) er der gode køb at gøre, især med den lave kurs på pundet. Held og lykke og pas på du ikke bliver snydt!

4. Det er nemt at lave et joystick eller en autofire, men midi-interface o.lign. er noget nært umuligt. Vi skal nok overveje din ide.

HVEM PUKLER FOR AMIGAEN?

Jeg har fulgt Christian og Jakob siden de for snart fire år siden startede Games Preview. Jeg var med, da de skiftede over til Computer Action, og jeg var en af de mange, der begræd dengang, da det hele blev slået sammen til Det Nye Computer. For mig at se lignede det mest en fjendtlig overtagelse, der havde mere med kroner og øre at gøre end noget som helst andet, men DNC voksede sig til at blive bedre end nogen af de andre blade, der hidtil har forsøgt at gøre sig gældende. Højdepunkterne var da Christian blev spilletaktør, da Jakob fandt sin egen personlige stil og da Hook blev seriøs.

Bladet som helhed har idag et meget højt niveau, der er gode anmeldelser og skribenter i alle "fløje" af bladet, men alligevel daler kvaliteten - hvorfor?

Jeg har læst flere læserbreve, der alle påstår, at I sover for meget i timen, at I laver venstrehåndsarbejde o.s.v. Jeg har hørt folk sige, at Fokus er det eneste rigtige blad for Amiga-entusiaster, at der får man alt, hvad man skal bruge. Men man behøver bare at skimme indholdsfortegnelsen i Fokus for at opdage, at det er meget, meget ryndt. Lange artikler om det rene ingenting, det hele er elendigt skrevet, spilmeldelserne er kedelige og få. Helhedsindtrykket er dannet af en samling entusiaster, der er glade for Amigaen, men som ikke forstår at formidle deres entusiasme... og som mangler noget at skrive om.

Det er netop min pointe. Sammenligner jeg DNC med de store engelske computerblade, er det tydeligt, at I er blevet meget, meget hurtigere end I har været før. I har nu en grundighed, der er næsten tysk. Men det er bare ikke noget at skrive om.

Der bliver ikke længere udviklet så meget til Amigaen. Spillene, der kommer ud er generelt af meget høj kvalitet, men af meget ringe antal. Det eneste nye hardware, der bliver udviklet er rettet mod professionelle brugere, der skal lave professionel billedbehandling. Til tider kommer der et nyt tekstbehandlingsprogram, men ofte er det bare opgraderede versioner af gamle programmer. Det sidste program jeg købte, var Opus, version 4.

Problemet er, at jeg har set det før. Amigaen er stødt og roligt ved at indtage den plads, som C-64 tidligere havde. Amigaen sælger måske masser af enheder, men det virker som om den er ved at blive ladt i stikken af udviklerne, der hellere vil bruge ressourcerne på PC og konsol. Konsolere er tvunget til at købe deres spil, PC-ejere er mere købedygtige og er vant til at købe ekstraudstyr og programmer. Amiga-ejere kopierer bare.

En del af skylden ligger hos Commodore, der har opført sig diltantisk. En ting er at forvirre alle brugere ved at have sendt mere end 10 Amiga-modeller ud inden for 5 år, men når de samtidig kører en monopolistisk politik over for forhandlerne, der forhindrer dem i at parallelimportere, begynder jeg virkelig at få en dårlig smag i munden. Jeg har snakket med mere end en forhandler, der bestemt ikke brød sig om, at CDTV-systemets pris pludselig blev halveret - en enkelt fortalte mig, at han faktisk havde mistet næsten 30.000 i den omgang. Og når en butik som Betafon kan være "autoriseret Commodore-forhandler", til trods for at de ikke gider at tale med kunder, der ikke køber for mere end 10.000 kroner - så er der virkelig noget galt.

Jeg er nervøs for Amigaen. Den er måske nok den mest brugervenlige maskine på markedet i dag, og den har mange kvaliteter. Men den bliver ladt i stikken af forbrugerne, der måske køber maskinen, men "glemmer" at købe software til den, og dermed bliver den også ladt i stikken af producenterne. Det værste slag er imidlertid den dårlige opbakning fra Commodores side - jeg tror desværre at de, ligesom alle andre, er godt på vej over til PC-plattformen. Det er vist også den vej, jeres annoncører går. Jeg var til Expo i København, og jeg mødte mig godt, men det er kendetegnende, at det er svært at vise noget frem. Der sker simpelthen for lidt nyt på Amigaen.

Kære DNC - prøv at forstå, at Amigaen er hastigt på retur - og sadl om i tide! Mange af jeres gode skribenter kan bruges i mere end en sammenhæng, og der er ingen grund til at fyre skribenter som Claus Arwilk og Aage Christoffersen. Men de er de sidste koryfæer af en uddøende race, de berømte "Amiga Freaks". Jeg ved at Claus animerer professionelt, og dertil er Amigaen sikkert det bedste, man kan få. Men også jeg køber en 486'er nu - en maskine med langt bedre support.

Christian, send en hilsen til dig selv og dit testhold, der for mig står som et af Europas bedste! Skulle mit brev komme i bladet, vil jeg ikke have nogen spilpræmie - jeg skriver for at aflevere et budskab, ikke for at fætte mig til en belønning.

V. Parish, Næstved

Det var et meget langt brev, og du kommer ind på så mange ting, at det er svært for mig at kommentere dem alle. I stedet vil jeg jeg faxe brevet til Commodore, der forhåbentlig svarer på kritikken i næste måned, og naturligvis opfordre alle læsere til at give deres besyv med. Jeg tror vi står foran en ordentlig debat!

DET VITTIGE HJØRNE

Et magert udvalg.

Den dødsdømte skulle lige til at gå de sidste skridt hen til den elektriske stol, da fængselsbetjenten trak en pakke cigaretter op af lommen:

- Her, sagde han, tag en sidste smøg.

- Nej tak, sagde den dødsdømte. Jeg er ved at vænne mig af med at ryge.

Henrik Hansen, Solbjerg

- Ved du hvorfor kvinder snorker?

- De spoler tilbage!

Henrik Hansen, Solbjerg

Jesus kommer ind på en bar i Skagen

- Undskyld, kan nogen sige mig vejen til Oslo?

- Ja, tag bare bussen ud til Grenen, så kan du gå resten af vejen!

Henrik Hansen, Solbjerg

- Hvis jeg ikke er i seng inden klokken 10, går jeg hjem! sagde barpigen

Henrik Hansen, Solbjerg

To små drenge ringer på hos familien Mortensen.

- Kommer Mikkel ud at lege, fru Mortensen?

- Jamen, kære drenge dog. I ved da godt, at Mikkel hverken har arme eller ben!

- Ja, men vi vil også bare bruge ham som bold!

Johnny Præstholm, Grenå

OG ALLE DE ANDRE...

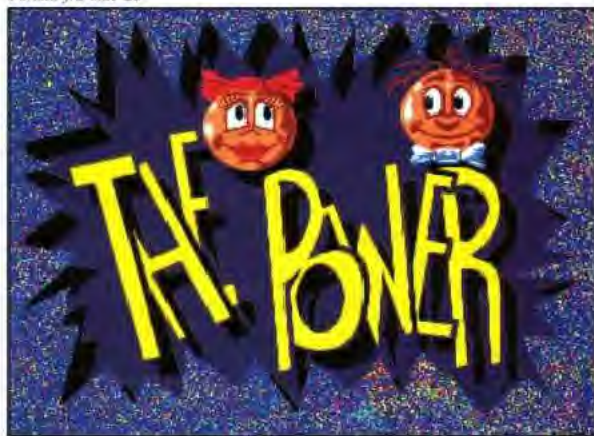
...Esbén Andersen fra Århus er glad for PC-anmeldelserne og resten af DNC, og minder lige alle om, at for 2-3 år siden kostede et typisk kvalitets spil 500-700 kroner, og at prisen idag er dalet med et par hundrede kroner.

...Kristian Tanghøj fra Harreby mener bestemt, at vi skal undgå anmeldelser af Sega og Nintendo-spil, og synes samtidig, at det er dumt at bringe hele løsninger af adventurespil i DNC, som vi bl.a. gjorde det med Indy IV, endda i samme nummer som det blev anmeldt.

- Vi ved at løsningerne er meget populære, og er de lange, deler vi dem lidt op, så folk selv kan prøve at komme igennem problemerne. Det er fristende at spille spillet igennem direkte fra løsningen, men mon ikke de fleste kan modstå fristelsen?

...Palle Frandsen fra Fuglse skrev et langt brev (tak for det!), og spørger bl.a. om eksempler på gode gyserspil på Amigaen.

- Vi har lagt hovederne i blod, og er kommet frem til, at udover Darkseed er det gamle Infocom-adventure Lurking Horror og PC-spillet Alone in the Dark de eneste, der fortjener titlen gyserspil. Det er vist en lidt overset genre...



der noget helt andet.

Labyrinten ses ovenfra, og programmerne har placeret ting i den: en mand, en dame, nogle hjerter og nogle kasser. Inden sekunderne har forladt deres boks i øverste venstre hjørne, skal du flytte med manden og kasserne, så førstnævnte samler alle hjerterne og til slut brager ind i damen.

Så simpelt... og så svært. Sig til manden: "Gå op," og han går opad - indtil han støder ind i en væg. Det samme gælder for kasserne, så succes kræver overblik og sikkert banedesign. The Power er udfordrende og underholdende, selv om grafikken er meget simpel. En syndflod af koder forlænger levetiden, og banedesigneren skal også have et ord med på vejen.

OVERALL: 82%

Atomic (Thalion)

Labyrinterne i Atomic ses også ovenfra, men programmerne har fyldt dem med andre ting end i The Power, selv om spillereglerne næsten er de samme. Atomer skal sættes sammen til molekyler, før det er for sent, og når du først har skubbet til en kugle, stopper den ikke, før den støder ind i noget.

Legen starter uskyldigt med vand, men den bliver mere og mere obskøn, efterhånden som dobbeltbindinger, Chlorgrupper og det, der er værre, oversvømmer skærmen.

Molekylsnekkeri er sjovt, men der er ingen koder i Atomic, så man skal starte forfra alt for tit - også selv om ekstra forsøg kan købes for 10000 point stykket. Grafikken er simpel og klar, og lyden er i orden, men ingen af delene redder spillet fra en skæbne, der er værre, end den burde have været.

OVERALL: 69%

Puzznic (Ocean)

Kasserne er lige store alle sammen. Lige små, måske. En ukendt kunstner har malet forskellige symboler på dem, og så er de hældt ned i en slags labyrint, der ses fra siden. Joystikket skubber kasserne, og hvis to eller flere med det samme symbol på siden støder sammen, forsvinder de. Målet er at få alle kasserne til at forsvinde, før klokken bliver 0:00.

Legen er simpel, men banerne er mange og udfordrende, blandt andet med elevatorer. Her er ingen koder, men en udmærket

fortsæt-funktion og mulighed for at starte på de fleste baner lige fra starten. Kasserne er enkle, men tydelige, og stereotyp japansk arcade-musik rasler ud af højttalerne.

Puzznic giver mange neglebende timers underholdning. Prøv det.

OVERALL: 84%

Plotting (Ocean)

Den orange geleklat er hovedpersonen, og det er svært at forklare, hvad den laver og hvorfor. Målet er at fjerne små malede kasser fra bunknen ved at skyde ens malede kasser efter dem. Så får man en anden malet kasse, som helst skal fyres af et andet sted, indtil der er så få brikker tilbage, at computeren indvilger i at omsætte de resterende sekunder til point.

Det er uforståeligt, men det er ret sjovt, selv om det af og til virker lidt for tilfældigt. Baner er der masser af, sammen med en designer og en underholdende Udfordring for to spillere på én gang. Naturligvis scorer du ingen point i karakterbogen ved at gætte på simpel, klar grafik og traditionel japsermusik, der spiller hurtigere, når tiden er ved at løbe ud.

OVERALL: 73%



CDTV-UPDATE

CDTV'ens softwareudbud har altid været dens svage punkt. Vi kigger på de nyeste bidrag til programkataloget, og undersøger, om der er sket fremskridt.

Af Bo Jørgensen og Christian Sparrevohn

En helt klar fordel ved CD-ROM drev er som bekendt mediets lagerkapacitet. Vi taler ikke om nogle få hundrede Mb, nej her drejer det sig om ikke mindre end godt 600 Mb. Det svarer til ikke mindre end 700 disketter. Utroligt. Og selvfølgelig skal denne mulighed jo bruges.

Eller rettere, den bør jo bruges. For det ligger desværre sådan, at softwarehouse har forstået at udnytte ovenstående faktum. Men der er da heldigvis undtagelser. Vi kigger på de nyeste bidrag til CDTV program-udvalget.

TRIVIAL PURSUIT

Domark



Hvis du er træt af spørgsmål som "Hvem byggede Helligåndskirken?" og "Hvad hedder verdens længste flod?", vil du hilse CDTV'ens forsøg på at peppe Trivial Pursuit op yderst velkomment.

Det hele bliver holdt sammen af fuglen Russell, der på engelsk kommenterer alt hvad du gør. Det er ham, der forsøger at gøre dig nervøs forud for et øste-spørgsmål, og det er ham, der griner af dig, når du dummer dig.

Men det er ikke ham, der stiller spørgsmålene. Første gang en af spillerne lander på et geografisk spørgsmål, bliver de præsenteret for Christopher Columbus, der i en hel lille tegnefilm får sig en snak med Russell. Glæd dig til at møde Mae West, William Shakespeare, Albert Einstein, Napoleon og Adonis, der alle er klar til at stille spørgsmål inden for hver

deres kategori. Og spørgsmålene er noget andet, end bare de kedelige, du er vant til at få. De er altid ledsaget af et billede, klokkekklar tale og endda til tider et lille musikstykke.

Ellers er reglerne som du kender dem, og der kan være op til seks spillere. CDTV'en og Russell styrer spillet med stor autoritet, og det eneste ærgerlige er, at man enten hører alle Russells kommentarer eller ingen af dem. Det burde være muligt at slå enkelte af dem fra.

Men alt i alt har Domark brugt større fantasi end man er vant til på CDTV'en - og en god fantasi kombineret med 2.000 spørgsmål på to diske og CDTV'ens sublime muligheder, er bestemt ikke at foragte.

OVERALL: 91%

CD REMIX II

Microdeal

Endnu et godt koncept, omend ikke helt så godt i udførelsen. Med CD Remix kan du sequence samples, små musikbider, trommesekvenser og speak, konstrueret med den elskede Amiga-talesyntese.

CD-Remix er nemt at gå til, ikke mindst på grund af den medfølgende tutorial, der hele tiden kan kaldes frem. Den guider dig nemt igennem at lave et "storyboard" for dit remix, og før du ved af det, er du en hel lille dr. Baker.

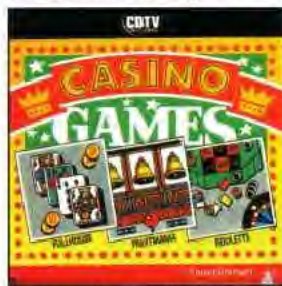
Helt nemt er det dog ikke. For det første må du leve med, at det ikke er muligt at mixe to CD'ere sammen. Du er nødt til at klare dig med den samme disk, ca. 500 samples og dine egne trommeriffs. Du fortæller så selv CDTV'en hvilket track, der skal afspilles, og hvor lang tid. Det er naturligvis også muligt at starte midt inde i et nummer, men man savner lidt en funktion, der gør det muligt at afspille CD'en inde i programmet, evt. med en lille tæller på, så man helt sikkert kan fastslå, at den ønskede bid varer fra track 2 00:34:57 til 00:37:45.

Som det er nu, er det lidt for svært at prøve sig frem. Talesyntesen er alt for dårlig, men de medfølgende samples er ret mange og gode. Flere af stønne-effekterne rigger ligefrem om at blive brugt til at lave en naughty-version af Madonnas Erotica - også selvom det vil tage lang tid. Her er det rart med en klippe-klisterfunktion, loop-funktion m.m. Det færdige resultat kan gemmes på disk (kun story-boardet), eller mere oplagt: indspilles på bånd. CD Remix er svært at bruge til noget som professionel DJ, men for os andre er det egentlig meget skægt.

OVERALL: 81%

CASINO GAMES

Saen Software Development



Det er den her slags titler, der har givet CDTV'en et dårligt ry. I Casino Games kan man spille enarmet tyveknægt, Full-House (en slags poker) og roulette.

Man får en slat penge, og skal forsøge at bruge dem. Det kræver ikke særlig meget talent, og det er faktisk også temmelig ligegyldigt - inter er mindre ophidsende end at tabe computerpenge i en computerroulette, en computertyveknægt eller i Full House, der bare er en simplificeret pokermaskine, der giver dig penge, alt efter hvor gode kort du har.

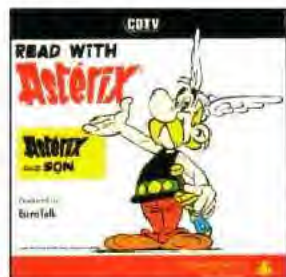
De enkelte spil er også uinspirerede lavet, opfører sig noget langsomt og formår på ingen måde at gengive atmosfæren fra Casino Copenhagen. Der kan egentlig kun bruges til at lære hvad Royal Straight Flush hedder

på hollandsk og måske som afværgning til de hårdest ramte spillemaniske. Count me out!

OVERALL: 32%

ASTERIX AND SON

Eurotalk



Denne disk er bare et enkelt af de mange Asterix-albums, der er blevet CDTV-isert. Historien er den kendte om Asterix, der pludselig finder et lille hirtbarn foran sin hytte - og så går bølgene højt. Kvindeme i byen ved jo nok hvad de skal tro, når et lille barn pludselig dukker op hos en ung kriger, og Obelix og Asterix har nogle voldsomme skænderier, der desværre ender med, at den lille pøde ender i gryden med trylledrik. De tre begiver sig ud for at finde de rigtige forældre, før ungen splitter gallerbyen ad.

CDTV-versionen viser et billede af gangen, og de er meget fint gengivet. Man kan selv vælge, om man vil nøjes med at læse de 400 billeder igennem som en almindelig tegneserie, eller om man vil genopleve de gode gamle dage, hvor man var lille nok til at få læst historie på sengekanten. 40 engelske skuespillere står på spring for at læse hele herligheden højt for dig, og det gør de godt. Her ville måske være noget at lære for de ambitiøse, der gerne vil høre hvordan virkelig flot engelsk tales. Og lægger man tegneserien fra sig, kan man starte fra den side, man kom til.

Det er bare lidt ærgerligt, at tegneserien ikke også kan læses på fransk, spansk og tysk - for som det er nu, får man ikke helt nok for pengene. Historien kan trods alt fås ca. 8 gange billigere som tegneserie, og til den forhøjede pris får man ikke helt sprog nok for pengene. Ellers et godt initiativ.

OVERALL: 75%

THE NEW GROlier

ELECTRONIC ENCYCLOPEDIA

Xiphias

Grolier Encyclopedia er et meget imponerende leksikon. Umiddelbart ligner det flere af de andre (American Heritage, Hutchinson etc.), men når man først har prøvet at slå op i det, indser man hurtigt, at den lille CD-disk er proppet med data. Forbered dig på lange, velskrevne artikler om stort set alt, gode billeder (omend lidt for få af dem) og endda lyd!

Musikinstrumenter og fugle har alle fået en lille lydprobe med, og under Kennedy og Martin Luther King er der endda uddrag af deres taler.

Grundigheden er imponerende. Prover man at slå danske konger op, vil man finde 5 Christian'er, næsten lige så mange Frederik'er og et par Margreth'er.

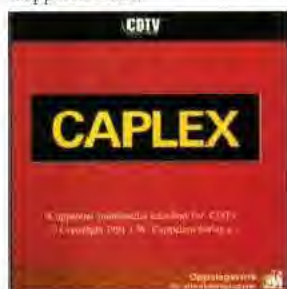
Leksikonnet's styrke er især de historiske og de naturvidenskabelige ting. Men svaghederne er, at næsten halvdelen af alle billederne er af træer, blomster, fugle, katte, hunde, og heste, mens oplagte ting at fotografere som Eiffeltårnet, pyramiderne og Mona Lisa ikke er med. Alle former for kunst er i hvert fald oplagte at have med under male-rens navn - men der er ikke et eneste maleri med i New Groliers. Der er heller ikke et eneste landkort.

Leksikonnet kører i interlace, og en printfunktion ville være rar. Men ikke desto mindre er New Groliers Electronic Encyclopedia et meget omfattende værk, der er relevant og detaljeret. Det bedste leksikon vi har set til CDTV.

OVERALL: 90%

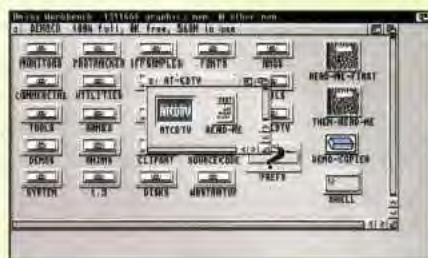
CAPLEX MULTI-MEDIA LEKSIKON

Cappelen Fakta



Umiddelbart bliver man imponeret over opstartsskærmen, der giver mulighed for at søge under bestemte emnegrupper, under stikord, under opslagsord, kigge på billeder eller sågar slå op i et atlas. Der prales af 350 lydoptagelser, over 200 kort og 45.000 opslagsord.

Demoer og PD-software på CD-ROM



Demoer

The Demo Collection til CDTV er en hyggelig sag med MANGE spændende ting. Den er fyldt med tusindvis af spil, demoer, musikstykker, clipart, lyde og meget, meget mere. Her ligger et sandt orgie af spændende og inspirerende musik, lige til at importere i egne programmer. Spækket med over 4000 samples, mere end 100 demoer/animationer og demoer af kommercielle spil. Guf for enhver CDTV ejer.

OVERALL: 88%

Public Domain

Fred Fish er jo en efterhånden meget stor Public Domain serie. Den har på nuværende tidspunkt rundet de 800 disketter. Almathera havde allerede i efteråret '92 en CD-skive ude med en stor del af Fred Fish disketterne (fra disk 1 til 660). Og nu er de ude med en ny CD, CDDP11 (hvad mon den næste hedder...?), med endnu en stribe af Fred Fish disketter. Den følger op hvor forgængeren slap, nemlig fra disk 660 til 760.

Men 100 disketter på en enkelt CD er jo ikke noget, så Almathera har valgt at supplere med hele Scope-serien (fylder normalt 220 disketter), AB20 og meget mere.

OVERALL: 90%

Fraktaler

Fraktaler er efterhånden blevet hvermandseje. Eller sagt med andre ord, de fleste computerejere har på et eller andet tidspunkt stødt på forskellige smukke billeder, genereret af computeren. Det er billeder skabt ud fra formler, hvormed computeren laver de mest utrolige billeder. Hvis man har hang til fraktalernes smukke verden, så er der meget at hente på denne CD. I modsætning til de andre skiver fra Almathera er der kun et emne at hente her, nemlig fraktaler, fraktaler og atter fraktaler.

Denne CD kan bruges på forskellige måder; man kan sætte det færdige slideshow igang, alliere sig med husets bedste sofa, skrue godt op for anlæggets Pink Floyd og nyde en rejse ud fraktalernes forunderlige verden. Eller man kan selv skabe nye forunderlige former med de dertil hørende programmer. Er man virkelig biddt af fraktaler så er denne CD et hit.

OVERALL: 73%

Problemer er netop opslaget. Fra en lang menu-barre skal man vælge de enkelte bogstaver, og for hvert bogstav man har valgt, går programmet ind og søger på alle de filer, der starter med det pågældende ord. Hvis man skal stave til Minneapolis søger Caplex altså først under M, og når du har tastet F'er søger den under Mf. Det gør Caplex meget langsomt at bruge. Vælger man at søge under en bestemt kategori, må man være forberedt på, at der er fejl i programmet. Chopin burde stå under "Kunst og Kultur", og Gorbatsjov under "Samfund".

Derudover er Caplex på norsk. Jeg må afsløre for jer, at jeg er halvt norsk, og derfor godt ved, at frø hedder "froske" på mit modersmål. Men der er mange, der har svært ved det, og derfor skal man lige overveje det, før man køber.

Der er mange fine bider og en fin brug af lyd. Og selvom lyden er drysser ind lidt tilfældige steder, er der mange gode eksempler. Det bliver også hurtigt dem, man leder for at finde. Opslagene er meget korte, og det er svært at bruge dem til andet end de koldeste fakta. Atlasset er langsomt, men brugbart, selvom leksikon-

net er for gammelt til at have Sovjetunionens opløsning med. Køb Groliers istedet.

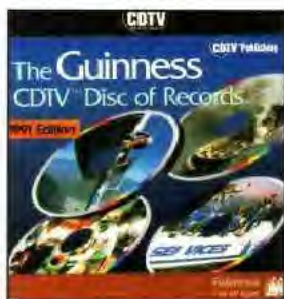
OVERALL: 71%

THE GUINNESS DISC OF RECORDS

New Media

Hurtigere, højere, længere, bedre, farligere, dårligere... hvem har ikke prøvet at sidde med næsen begravet i Guinness Rekord-bog, for at finde oplysninger om Flest Spiste Flødeboller eller Tungeste Landpattedyr?

Nu mener New Media imidlertid, at det er blevet tid til at du istedet sidder med øjnene klister



ketcheren er.

Hvis du har tilstrækkelig mange joysticks, kan du spille mod en kammerat - eller I kan gå sammen i en double. Det redder spillet fra en bundkarakter, men over middeltaraktererne kommer det aldrig.

OVERALL: 51%

SHERLOCK HOLMES - CONSULTING DETECTIVE

Icon

Hvis der er een enkelt titel, der virkelig var imponerende i den bunke vi fik, var det Sherlock Holmes, der til fulde viser, hvad man rent faktisk kan lave på en

Yderligere vink kan findes i aviserne, men det er kedeligt at pløje sig igennem hele aviser, der slet ikke handler om det, man skal bruge. Også selvom detektivarbejde ER sådan.

Men som det er nu er det spændende og atmosfærisk. Vær dog opmærksom på, at du skal være mere end almindelig god til engelsk.

OVERALL: 84%

LTV ENGLISH

Jeriko

Et alternativ til Asterix-undervisningen er LTV English fra Jeriko, der i hvert fald er engelskundervisning på en mere traditionel måde. Her føler man sig som elev, og CDTV'en er den store lærer, der har lidt sort skole over sig.

Man kan vælge emner i tre forskellige niveauer. De nærmeste omhandler London, derefter kommer Los Angeles, og endelig er der "Society", hvis emner handler om narkomisbrug, miljøproblemer og andet godt.

Derefter skal man lytte til en stump samtale på ca. 5 minutter, hvor typisk to mennesker diskuterer emnet. For at checke at du har hørt ordentligt efter, skal der svares på syv spørgsmål. Har du svaret forkert på mindst eet af dem, skal du høre hele teksten igen, og derefter kommer de forkerte spørgsmål frem. Og det er på den velkendte måde: Når du har givet dit svar, gentager læreren det langsomt efter dig.

Endelig kommer et resume af teksten (bestående af spørgsmålene - for tredje gang (!) og de rigtige svar), så kommer din score frem sammen med en kommentar fra læreren, og endelig får du som belønning lov til at læse den tekst, du lige har hørt.

Det er en smule kedeligt, men det er temmelig effektivt. Lidt synd er det, at talen stopper, når der skiftes billede, til trods for at CDTV'en burde være istand til at gøre begge ting på samme tid. Men vil du gerne have effektive engelske lytteøvelser, er LTV en nyttig disk.

OVERALL: 78%

Fakta:

CDTV-software, spørg din lokale forhandler.

Software venligst stillet til rådighed af BMP Data, tlf.: 4228 8700 og Commodore.



E.S.S. MEGA

Coktel Vision

Coktel Visions første, eneste og sidste CDTV-projekt var ikke nogen videre succes. Som direktør for det europæiske rumprogram, skal du først og fremmest sørge for, at økonomien hænger sammen. Det kan bl.a. gøres ved at sende satellitter op og udføre eksperimenter i rummet. Men pengene får også hurtigt ben at gå på - går en satellit i stykker, skal den repareres. Og da satellitter bedst sendes op med rumfærger, har du også et pladsproblem. Og hvis noget går galt, skal der være reparatører, forskere og reservede til satellitterne.

Når der er fyldt op bliver rumfærger sendt afsted, og du skal styre rumfærgeren rundt i vægtløsheden, på vej hen mod de mål, du har sat dig. Når du kommer tæt nok på, skal du desuden styre en rumscooter, og derefter er der tilbage til jorden igen. Her vælger du et nyt mål, og så starter du forfra igen.

Som du måske kan høre, er det ikke særlig spændende. Der er endda mulighed for at bygge en rumstation, men lige meget hjælper det, når forskellen er ens.

E.S.S. Mega er en af de mere avancerede CDTV-tidre, og sammen med spillet er der da også fine filmklip fra rumfartens barndom. Men det hænger ikke rigtig sammen, og er for kedeligt.

OVERALL: 68%

CDTV. Spillet er bygget op som et af de mange Sherlock Holmes-afsnit, der har hærgt tv-skærmene på det sidste. Der er tre mysterier, og hver af dem indledes af en lille "forhistorie", en lille filmsekvens hvor Watson og Holmes diskuterer sagens omstændigheder. Og her er tale om film i fuld



farve, perfekt lyd gengivelse (naturligvis) og dygtige skuespillere.

Ud fra informationerne skal du forsøge at finde spor. Det foregår som regel på den måde, at du slår en mistænk, et vidne eller andre op i telefonbogen, og derefter enten tager ud og besøger ham eller sender The Bakerstreet Irregulars ud for at spørge ham.

Under alle omstændigheder kommer endnu et lille klip, og på den måde bliver du nærmest medskuespiller i en interaktiv film, og når filmen er så flot lavet, er det ikke så dårligt.

Det eneste man kunne ønske sig var, at man havde lidt mere direkte kontrol over handlingen.

til skærmen, og flipper frem og tilbage - og det er der da også en vis sandsynlighed for, at du gør.

Disken er delt ind stort set som bogen. Du vælger et hovedafsnit, og indsnævrer dig mere og mere, indtil du har præcis den rekord, du var på jagt efter. Til en del af dem er der tilknyttet billeder af en mindst talt varierende kvalitet, og så er der mulighed for at tage på "rundvisning" i seks forskellige emner, der nærmest er et diashow med lydeffekter og speak. De er sjove første gang, til dels anden gang, men så er det også slut med det...

Ellers er der en særlig indexfunktion, der faktisk er meget sjov. Man vælger først "højeste", "langsomste", "værste", "hårdeste" etc. og først bagefter sætter man navn på. Prøv f.eks. at finde værste sanger, langsomste fugl, stærkeste sprutform eller noget helt syvende.

Den søgeform giver lidt smæk for skillingen, og giver oplevelsesrangen kunstigt åndedræt. Er du glad for rekorder, kunne det her godt være noget for dig.

OVERALL: 81%

TIE-BREAK

Starbyte

Som navnet svagt antyder, er der her tale om et tennisspil. Det er desværre ikke nær så ophidsende, som det lyder, for der er hverken særlig meget smash eller Carlsen over Tie-Break.

Starbyte valgte nemlig at fylde hele disken med sjove billeder fra tennissens barndom, og glemte derfor at lave spildesign. Temmelig skuffende styrer man nemlig kun spillers slag, og slet ikke hans bevægelser. Man kan top-spinne, skruet, smashe og lobbe, men der hele virker en smule tilfældigt, og den rigtige føling får man aldrig. Desuden er spillerne ikke andet end to klatter på banen, set fra albatros-perspektiv, og det er en smule skuffende. Dommersamples'ne er gode, men for få, og selvom der er masser af turneringer, savner man flere ting. Blandt andet en verdensrangliste. Som det er nu, er den eneste variationsmulighed i spillet underlaget og hvor tung

Utilfreds med udsigten?

Lav dit eget landskab!

Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! - VistaPro3.0 gør det hele muligt.

Al Chou-Arwill

Fraktalgeneratorer har længe været en del af Amiga'ens omfangsrige PD-bibliotek, men de smukke fraktaler har også andre anvendelsesområder. I de såkaldte landskabsgeneratorer anvendes fraktaler til at frembringe virkelighedsnære billeder, omend af en varierende kvalitet. Den bedst kendte af de kommercielle pakker er VistaPro, der nu er kommet i en version 3.0 og med masser af løfter.

Velskreven manual

VistaPro kommer i en nydelig og farverig kasse, der som så mange andre består af 80 procent indpakning. Udover brugervejledningen finder man diverse reklamer for amerikanske telekom-tjenester og en enkelt 'red naturen'-forening, der opfordrer folk til at sende masser af penge ind, så de kan redde jorden ved at opkøbe land (hmm). Selve manualen er et meget behageligt selskab, der med sin ringindbundne ryg kan ligge fladt på ens skrivebord, uden brug af improviserede vægte. Som brugervejledning betragtet er den forbilledlig, med

velskreven tekst og tilpas antal illustrationer. Et stort plus for programmet, for det har ikke nogen hjælpefunktioner.

Hvis man ikke kender noget til fraktal geometri, giver brugervejledningen også et lynkursus i det. Hvis det ikke er nok, er der en liste i indkøbet over litteratur, der beskæftiger med emnet. Mange større og dyrere programmer burde skamme sig, de når ikke VistaPro's manual høje standard.

I pakken ligger også tre disketter der indeholder programmet og en masse landskaber. Hvis man ikke kan har nok i de medleverede landskaber, kan man bestille hos producenten - de reklamerer med at kunne levere landskaber fra det meste af U.S.A. og en del af Mars.

Placér huse, veje og træer

Selve programmet er holdt i en søber, overskuelig opsætning i grå farver. Landskabet ses fra oven med logiske farver for de forskellige typer, dvs. græsset er grønt, sne er hvidt og så videre. Ikonerne ude i højre side styrer kamera-

position, snegrænse, fraktale detaljer og en masse andre ting. Når man først har hentet et landskab ind, kan man sætte alle disse faktorer på plads, eller vælge en af de prædefinerede. I forhold til de ældre versioner af VistaPro er det et stort fremskridt, idet man slipper for at ændre 10 forskellige ting bare for at se, hvordan tingene ser ud. VistaPro 3.0 har også en preview-funktion, der viser en wireframe-model af ens billede. Man kan så flytte rundt på kameræret og få den rette placering og vinkel, en glimrende funktion.

Som noget nyt kan man også placere huse, veje og træer direkte inde i VistaPro, uden først at skulle manipulere et IFF-billede i et tegneprogram. Man kan dog stadig eksportere landskabet som IFF, tegne sine veje og bygninger, og så importere billedet tilbage i VistaPro til rendering. På samme måde kan et gråtonebillede danne grundlag for et landskab, uden tvivl en af de mere underholdende aspekter i VistaPro. Husene er dog ikke mere end en firkanter kasse, så man skal ikke gå for nær på før det ligner Lego-land.

VistaPro kan generere træer,

der dog ikke som i de foregående versioner er to-dimensionale. I 3.0 er træerne ægte tre-dimensionale, med blade og bark. Og ikke nok med det, der er nu også kakrus, palmer og buske i en meget fin detaljegråd. Alene muligheden for at kunne konfigurere sine træer er overvældende. VistaPro 3.0 har intet mindre end et hav af muligheder på dette område. Desværre laver VistaPro ikke skygger på dem, men det hører nok også til i en mere avanceret afdeling end landskabsgeneratorer, desværre. Skyerne er blevet lidt pænere og lidt mere naturtro end i de foregående versioner, og de behøver ikke at komme fra en IFF eller DEM-fil (VistaPro's eget format), men kan i stedet genereres af programmet. De er ikke så naturtro som man kunne ønske sig, men der er justeringsmuligheder for detalje, størrelse etc.

Der er også kommet nye shading algoritmer, der kan lægge en fraktal tekstur på visse overflader i landskabet. Det giver et meget flot resultat, men koster naturligvis i render-tid. Hvis man ønsker det, kan VistaPro importere en



bitmap som baggrund eller forgrund. Desværre kan man ikke vælge en animation eller billedsekvens som bitmap, så det må gøres v.h.a. Art Department eller DeluxePaint. VistaPro kan også eksportere landskaber som Turbo Silver-objekter, til anvendelse i Imagine eller Turbo Silver, hvis man har behov for det. Objekterne som sådan pæne nok, men teksturer og lignende må man selvfølgelig selv lægge på. En af de mere eksotiske funktioner i VistaPro er muligheden for at importere USGS-filer, der er en slags landskabskort fra det geografiske institut i U.S.A.. Ifølge brugervejledningen er disse filer public domain, men man skal nok ikke regne med at kunne finde dem herhjemme.

Bugs

VistaPro har dog lige et par irriterende bugs, som man skal være opmærksom på. I grafikmenuen forbliver interlace-knappen aktiveret, hvis man bruger den bare en gang. Billedformatet ændrer sig, men ifølge VistaPro kører den stadig i interlace. Hvad værre er, hvis man skal bruge interlace igen, nægter programmet at skifte tilbage. Et andet problem er renderingen til HAM, der nogen gange er belastet af HAM-fringing, et gammelt kendt problem. I det hele taget virker skærmruterne en smule gammeldags, så hvis man har plads bør man render i 24 bitplaner for kvalitetsens skyld. VistaPro havde også problemer med at erkende, at "Grass"-funktionen var slået fra. Ligesom med interlace-knappen; var den aktiveret en gang, var den konstant aktiveret. Jeg ved ikke om mine problemer med VistaPro er generelle, men der er dog ingen af dem der er værre end at man kan starte programmet op igen. HAM-fringing'en kan

afhjælpes i et tegneprogram eller ved at køre i 24 bitplaner.

Resultater

Billedkvaliteten er meget fin, især med de flotte træer og de nye tekstur-funktioner. Kun meget sjældent optræder polygonfejl, og dem bemærker man kun hvis det er en animation, der er tale om.

Alle disse avancerede funktioner er naturligvis noget, der kræver en vis maskinkraft. Rendertiden på et normalt 368 gange 290 HAM billede svinger mellem 10 sekunder og 1 time, afhængig af detaljeegrad. VistaPro kræver dog mindst 4 Mb RAM, og et acceleratorkort må anbefales på det kraftigste. Med et 50 MHz 68030/882 kort var den længste ventetid på et 768 gange 580 punkters billede fire timer, men det var også i en ekstrem situation. VistaPro understøtter standard IFF-formatet, også i AGA-opløsninger. På en A4000 eller A1200 dukker der specielle AGA-ikoner op på skærmmenuen, og resultaterne er naturligvis meget flotte i HAM8. De bliver dog bedre endnu, hvis man får VistaPro til at generere billedet i 24 bitplaner og derefter får Art Department til at konvertere til HAM8 eller 256 farver. Udover de sædvanlige IFF-formater understøtter VistaPro også DCTV og FireCracker, hvis man har et sådant kort. Til animationer kan man kun bruge VANIM formatet, VPL's eget. Mærkelsesværdigvis understøtter VistaPro ikke det sædvanlige ANIM-5 eller det nyere ANIM-8.

VANIM-animationer kan dog afvikles direkte fra harddisk med den medfølgende player. Uanset hvor meger RAM man har, kan animationen afvikles i en ganske pæn hastighed. En AddBuffers-kommando hjælper her betragteligt på afviklingshastigheden.

Auxilliært programmel

Til VistaPro kan man få en del ekstra-programmer, hvoraf især to bør fremhæves: TerraForm og MakePath. TerraForm er en editor til landskaberne, hvor man hæver eller sænker landskabet efter behov. Hvis man foretrækker at lave sin egne landskaber i f.eks. DeluxePaint, er dette program næppe nødvendigt. De fleste vil dog nok finde TerraForm mere intuitivt at bruge, fremfor et tegneprogram. MakePath er dog uundværlig, hvis man har tænkt sig at lave flyveture henover et landskab. MakePath genererer en sti efter nogle kontrolpunkter, som brugeren sætter på kortet. Denne sti kan så hentes ind i VistaPro, der definerer kameraets bevægelse efter denne sti. MakePath har ligesom VistaPro preview-funktion, der er tidsbesparende og effektiv. Selvom VistaPro har nogle meget enkle funktioner til generering af kamera-stien, er det intet i forhold til de utrolige flyveture man kan frembringe med MakePath. Disse to støtteprogrammer er mere skrabe i deres udførsel end VistaPro, bl.a. er brugerinterfacet gammeldags og manualerne lidt primitive. De indeholder dog de nødvendige funktioner og er relativt billige, så det bør ikke holde nogen tilbage.

Man skal bare være sikker på at de er PAL-kompatible, da der var problemer under testen med en NTSC-udgave af TerraForm. Maskinen skulle simpelthen køre NTSC, for at programmet ville start op.

Anvendelse

Selvom billederne i sig selv er kunne, kan man forestille sig at kunstnere, multimedia-folk og naturligvis grafikere vil kaste sig

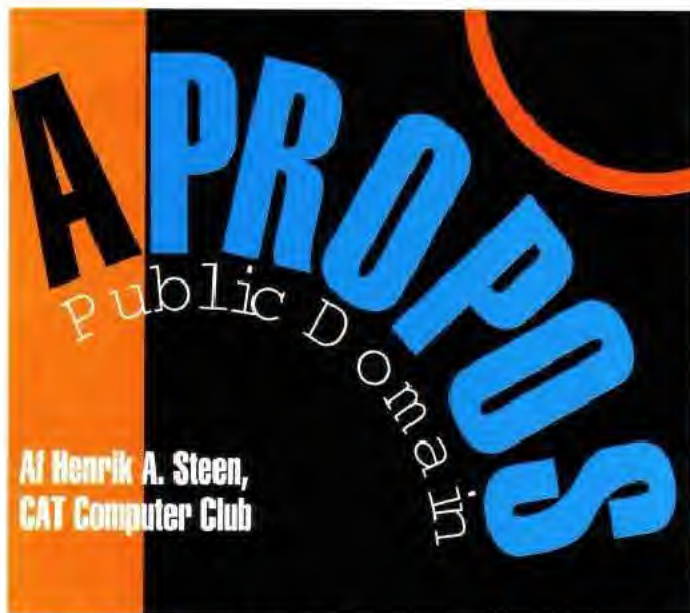
over VistaPro. Programmet tilbyder at lave et flot stykke arbejde uden det store besvær, og landskaberne kan sagtens bruges som baggrunde. Hvis man absolut vil, er der jo altid muligheden for at kustomisere landskabet, før eller efter rendering. Der medfølger nogle paletter, der kan imitere efterår, vinter etc. Ekspert vil kunne udnytte AREXX-kommandoerne til at skabe specialeffekter såsom lyn, skiftende vejr og mange andre ting. Under alle omstændigheder er den relativt lave pris en god grund til at købe VistaPro, hvis man da har en interesse i at skabe landskabsbilleder.

Konklusion

VistaPro 3.0 er uden tvivl den bedste kommercielle landskabs-generator til Amiga'en i dag. VPL har altid kørt med gode opdateringspriser, men support'en er naturligvis lidt begrænset, men acceptabel når man tager programmets pris i betragtning. Købere af VistaPro bør også alvorligt overveje at anskaffe sig MakePath og TerraForm, der begge er nødvendige hvis man skal bruge VistaPro til andet end underholdning.

VistaPro 3.0

Kræver KickStart 2.04 eller højere
Minimum 4 mb RAM, 6 mb til AGA-mode.
Accelerator er ikke påkrævet, men anbefales!
Yderligere information ang. priser mm.:
Als Trading
Tistrupvej 25
2650 Hvidovre
Tlf.: 31 49 22 51



CAT Computer Club svarer igen på sidste måneds debatindlæg fra Hard Joy PD, der mener at CAT sælger PD til overpris.

Modsat, hvad man skulle tro, er der hverken guld eller grønne skove forbundet med at distribuere PD/ShareWare programmer. Som det fremgår af vores regnskaber, der kan rekvireres fra Erhvervs & Selskabssstyrelsen, tjente vi i det seneste regnskabsår under 1 kr. pr. diskette vi distribuerede. I den samme periode blev der udbetalt 183.000 i løn til deling mellem 3 personer med en 60 timers arbejdsuge - dvs., vi havde tjent mere ved at være på støtten.

Man har kunnet få PD/ShareWare i Danmark i de sidste 10 år, og jeg har selv købt meget fra bl.a. PC Klubben Norge, der tager 4-600 Kr. for en pakke med 10 programmer. Det var sådan, jeg opdagede, at der mellem alt brasat var virkelig gode PD/ShareWare programmer.

Desværre kunne man næsten aldrig få hjælp og mellem 100 disketter var der mange gange kun 1 eller 2, der virkelig var gode og kunne måle sig med de tilsvarende dyre programmer. I 1989 købte vi ca. 10.000 programmer og valgte de 100 bedste ud. Samtidig oprettede vi en hotline, der kunne hjælpe med alle problemer, man kunne få med programmerne - også når man sad fast et eller andet sted i et spil. Endelig sørgede vi for at virus-checke alle master-disketter på en separat computer - både med virus-scanning og ved at

overvåge ændringer i RAM eller på diske. Til slut satsede vi alt, hvad vi ejede på en annonce i Kupon-Nyhederne. Det var starten på Cat Computer Club.

Vi har siden annonceret meget for PD/ShareWare - bl.a. i Det Nye Computer. Det tog næsten 1 år før computerbladene og siden dagspressen begyndte at interessere sig for PD/ShareWare, og nu kommer der hver dag nye klubber, "biblioteker" m.m., som i mange tilfælde lukker lige så hurtigt, når de opdager, at det langt fra er nogen guldgrube.

Som noget nyt begyndte vi sidste år også at distribuere programmerne gennem butikker, kiosker m.m. Det giver os meget mindre administration end at sende dem ud enkeltvis og derfor kan vi stadig holde prisen nede på 49,-, selv om vi får under 1/3, når butikker og grossister har taget deres del af kagen. Ved samme lejlighed indførte vi en måneds-pakke i klubben, hvor man får 6 af de bedste nye spil/programmer til 98,- altså 16,33 pr. program.

En stor del af de programmer vi distribuerer er stadig PD/ShareWare. Der er mange, der misforstår disse begreber. Her er en kort beskrivelse af hvad det dækker iflg. Free Software Foundation (FSF/GNU), Association of ShareWare Professionals (ASP), samt Public Software Library (PSL).

Programmer der er frigivet som Public Domain giver ganske rig-

tigt ingen penge til producenten, der ved at kalde programmet Public Domain opgiver alle rettigheder til det. Til gengæld får han/hun en masse reklame for sig selv verden rundt, og mange højtbetalte programmører er startet med at reklamere for sig selv på den måde. Om Public Domain programmer gælder generelt, at de normalt ikke må sælges for over \$10 + VAT (moms).

ShareWare vil sige at programmet frit må distribueres, når en række betingelser overholdes. Hvis man fortsætter med at bruge det ud over en periode skal man betale programmøren for det og får til gengæld ofte udvidelser, manualer, ekstra programmer o.l. Der findes også andre typer af programmer som f.eks. FreeWare, der er det samme som Public Domain, men hvor programmøren

beholder rettighederne og kan stille krav til, hvordan det må distribueres.

Det kan ofte være svært at finde rundt i, især når visse skrupelløse pirater "maskerer" crackede programmer som ShareWare el. lign. og uploader dem til internet BBS'er. Det er ikke alene ødelæggende for rigtigt PD/ShareWare, der koster tid og penge at skulle finde og kontakte de firmaer, der oprindeligt har lavet programmerne.

Specielt ShareWare er en måde for små virksomheder og programmører til at få solgt deres programmer. På under en uge kan sådan et program blive spredt og opreklameret over hele jorden, uden at det koster producenten noget. Flere dyre programmer som f.eks. FoxPro er startet på den måde. Det foregår via en lang kæde af private modem'er, BBS'er og firmaer som vores - og det vil ikke fungere, hvis ikke alle led i kæden fik noget ud af deres besvær - enten i form af øget ret til download, abonnementsafgift eller en fast pris pr. program.

ShareWare producenterne fagforening ASP har for længst indset, at deres medlemmer får flere penge, jo flere mennesker der ser programmerne. Derfor må man gerne tage penge for ShareWare, når blot man overholder producentens krav og gør opmærksom på, at det er ShareWare, og at man skal betale for det, hvis man fortsætter med at

bruge det. Alle disse programmer kan man også få via modem. Også her er de normalt virus-checked i større eller mindre grad. Men enhver, der har prøvet at finde f.eks. et godt spil ved hjælp af et 14.400 baud modem, opdager hurtigt, at telefonregningen bliver meget højere end Kr. 49,-. De fleste BBS'er forsøger nemlig at have det bredest mulige udvalg, og det kan tage adskillige timer at finde noget virkelig godt. Leder man derimod efter et specielt PD/ShareWare program, er et dansk BBS normalt både den billigste og hurtigste måde at få det på.

Det vi gør er til gavn både for privatpersoner og programmører. Når det drejer sig om standardprogrammer og spil udgår vi en af de billigste og sikreste måder at forsyne sin computer med andet end piratkopier.

Programmørerne opnår gratis reklame og distribution, hvilket gør, at flere mennesker ser deres programmer og bliver imponerede/betalte til dem.

Der findes, som Morten Blaabjerg nævner, adskillige firmaer der tilbyder PD/Shareware til 20-30 Kr. pr. diskette. Ved nærmere eftersyn kræver de til gengæld ekspeditionsgebyr på 30-50 kr., medlemskab til 100-400 kr. pr. år. og fordeler desuden de store og gode spil/programmer på flere disketter - 20 kr. På den måde kan et enkelt spil/program koste op til 100 kr + medlemsgebyr + ekspeditionsgebyr. Vi syntes det var mere reelt at tage max. 49,- pr. program og ikke mere. (Undtagen ved efterkrav, som postvæsenet tager 32,- for).

Hvis Morten Blaabjerg eller andre har spørgsmål omkring denne artikel, er de velkomne til at ringe til os på 42 86 08 08.

Med venlig hilsen
Henrik A. Steen
Adm. dir.
Cat Computer Club ApS

Apropos er DIN side.
Har du en mening du gerne vil uddybe har du chancen her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressen:

Det Nye COMPUTER, St. Kongensgade 72, 1264 København K. og mærk kuverten 'Apropos'. Indlæg over 7000 tegn accepteres ikke.

Vedlæg teksten på en 3,5"-diskette hvis muligt.

InteractiVision præsenterer:

En Ny Generation. Version 2.0

- Understøtter AREXX.
- Indbygget on-line-help på skærmen.
- Bruger interface: 2.0 Look.
- Ny avanceret printerstyring.
- Let tilgængelige danske manualer
- Og meget, meget mere...



Pris pr. program kun kr.

695,-

Incl. moms

INTERACTI VISION
THE NAME OF PRECISION

Henviſning til nærmeste forhandler:
Tlf. 8680 2700

AMIGA! AMIGA! AMIGA!

POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

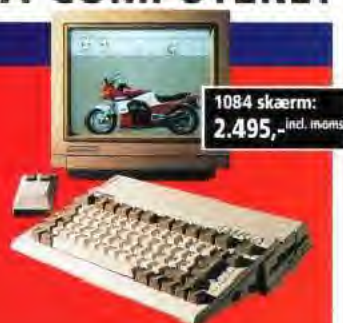
STEFFENSEN, FLEMMING
FEJØVÆNGET 34, TRUE
DK-8381 MUNDELSTRUP

VERDENS MEST SOLGTE MULTIMEDIA COMPUTERE!

AMIGA 600 - superkompakt med indbygget multitasking

Den lille, superstærke computer med 68000 processor med multi-chip co-processor.
1 MB RAM (kan udvides til 10 MB), indbygget diskdrev, mus, TV-modulator m.m.
Desuden indbygget port til PCMCIA indstikskort. Fås også som AMIGA 600 HD med
40 MB indbygget harddisk og mange programmer installeret på harddisken.

Priser fra: **2.795,-** incl. moms / excl. skærm



1084 skærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 1200 - ægte 32 bit computer med CrossDOS™

Amiga'en til den krævende bruger! 16.8 mio. farver (256.000 på skærmen), superhøj
grafisk opløsning, 8-bits stereolyd og direkte tilslutning til TV/ video. AmigaDOS™ 3.0
og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede
data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.995,-** incl. moms / excl. skærm



1084 skærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 4000 - den professionelle multimedia-maskine!

Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og
videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmulig-
heder, 16.8 mio. farver, stereolyd (4 kanaler, 8 bit) og styresystemet AmigaDOS™ 3.0.

Med 68030 processor, 4 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** incl. moms / excl. skærm

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** incl. moms / excl. skærm



1960 multiscan
farveskærm:
3.295,- incl. moms

AMIGA! AMIGA!

SE DEM OG PRØV DEM HOS DIN FORHANDLER I DAG!

 **AMIGA**